This file is the hand typed transcription of the Moon light Saga documents. All possible typos are typed strictly as is.

---main manual front cover



--1

Moon light Saga

-Horus-

User's Manual

---main manual page 0

---main manual page 1

ご挨拶

皆様、こんにちは。MapleYardです。
この度は、弊サークルの製品、「ムーンライト・サガ－ホルスの章－」をお買い求め頂き、誠にありがとうございます。
思えば、ムーンライト・サガ（以下ＭＬＳ）の制作を始めて、早３年が過ぎようとしています。時の経つのは本当に早いですね。作り始めた当初は、このように皆様の目に触れるようなことは、考えてもいませんでした。それは、私の単なる気まぐれによって始まった企画だったのです。
それがだんだん大きくなっていき、そしてちょうど去年の夏、ＭＬＳデモ版をリリースすることになりました。その時の反響は、私の想像を絶するものでした。そして、それは皆様からの熱い励ましの言葉であり、ＭＬＳをより良くするための提案でありました。現在のＭＬＳがここに存在するのも、全ては皆様、ＭＬＳを購入して下さった方々のおかげです。この場を借りて、厚く御礼申し上げます。
こうしてできあがったＭＬＳ前編、私達の全精力を使い開発してきたこのゲームが、皆様の間で喜ばれ、愛されることを願っています。
皆様がこのゲームによって、少しでも、楽しいと思える時間が増えることが、私達の望みでもあります。まだ至らない点もあり、大変不快な思いをさせてしまうかも知れませんが、少しでもこのＭＬＳが皆様を楽しませることが出来れば幸いです。
では、ごゆっくりお楽しみ下さい。

代表　　土屋　暁



--1

ご挨拶

--2

皆様、こんにちは。MapleYard です。

この度は、弊サークルの製品。「ムーンライト・サガーホルスの章ー」をお買い求め頂き、誠にありがとうございます。

思えば、ムーンライト・サガ（以下ＭＬＳ）の制作を始めて、早３年が過ぎようとしています。時の経つのは本当に速いですね。作り始めた当初は、このように皆様の目に触れるようなことは、考えてもいませんでした。それは、私の単なる気まぐれによって始まった企画だったのです。

それがだんだん大きくなっていき、そしてちょうど去年の夏、ＭＬＳデモ版をリリースすることになりました。その時の反響は、私の想像を絶するものでした。そして、それは皆様からの熱い励ましの言葉であり、ＭＬＳをより良くするための提案でありました。現在のＭＬＳがここに存在するのも、全ては皆様、ＭＬＳを購入して下さった方々のおかげです。この場を借りて、厚く御礼申し上げます。

こうしてできあがったＭＬＳ前編、私達の全精力を使い開発してきたこのゲームが、皆様の間で喜ばれ、愛されることを願っています。

皆様がこのゲームによって、少しでも、楽しいと思える時間が増えることが、私達の望みでもあります。まだ至らない点もあり、大変不快な思いをさせてしまうかも知れませんが、少しでもこのＭＬＳが皆様を楽しませることが出来れば幸いです。

では、ごゆっくりお楽しみ下さい。

--3

代表　土屋　彰

--4

---main manual page 2

ストーリー

黎明

過去に、魔界と人間界は一つの世界であった・・・。

過去に、人と魔は、し烈な争いを繰り広げていた。そして、その戦闘は永劫に続くかと思われた。人々は、魔法と科学を武器に、そして魔族は強靱な肉体と満ちあふれる魔法力で、互いに争うのであった。

世界は混沌に満ちていた。それはあたかも地獄のごときであった。草木は枯れ、大地は腐っていく。巨大な魔力の衝突が、この地の生命をことごとく奪い去っていく。人も魔も、それを承知で争っていた。己達の為に・・・

そして世界は崩壊した。

そんなある時、有る男女がこの地上に降り立った。男はギルファラス、女はルナティリスと名乗った。彼らは彼の地を、人間の世界と魔族の世界とに分けた。そして、それぞれの世界へと民を誘った。その後、人間界をエルカドール、魔族界をグランデと言うようになる。

その後、ギルファラスは「太陽神」として、ルナティリスは「月神」として人々にあがめられることになる。

太陽と月の神殿には、同じ時期の同じ伝承が伝えられている・・・。



・・・遥か彼方の時の果て
　　　　　　　世界を混沌が埋め尽くす
　　　されど前兆しかと悟れば
　　　　　　　またそれも起こることなかれ
日は彼の地に平和と繁栄をもたらし
　　　月は彼の地に戦乱と災いをもたらす

胎動

妖艶な女は緩やかな笑みを浮かべていた。空には満月よりも少し欠けた月が、赤々とした光を放っている。まるで幾人もの血を吸って育ったように。

彼女はグラスに並々とつがれたワインを一口飲むと、赤い光を照り返す海原を見る。ここはセレ島。エルカドールの中央に位置するライア諸島の常夏の島。そして、月の神殿のゆかりの地・・・

彼女は人にして、人間ではなかった。それはグランデの住人ー魔族ーの、人に変化した姿だった。魔族の女エルセア。

「時は満ちた・・・」

そう言うと、彼女は月の神殿へと向かっていく。古の時、この神殿は特別であった。そう、別れた２つの世界の唯一の交流点、ゲートである。

--1

Moon light Saga

--2

ストーリー

--3

黎明

過去に、魔界と人間界は一つの世界であった・・・。

過去に、人と魔は、し烈な争いを繰り広げていた。そして、その戦闘は永劫に続くかと思われた。人々は、魔法と科学を武器に、そして魔族は強靭な肉体と満ちあふれる魔法力で、互いに争うのであった。

世界は混沌に満ちていた。それはあたかも地獄のごときであった。草木は枯れ、大地は腐っていく。巨大な魔力の衝突が、この地の生命をことごとく奪い去っていく。人も魔も、それを承知で争っていた。己達の為に・・・

そして世界は崩壊した。

そんなある時、有る男女がこの地上に降り立った。男はギルファラス、女はルナティリスと名乗った。彼らは彼の地を、人間の世界と魔族の世界とに分けた。そして、それぞれの世界へと民を誘った。その後、人間界をエルカドール、魔族界をグランデと言うようになる。

その後、ギルファラスは「太陽神」として、ルナティリスは「月神」として人々にあがめられることになる。

太陽と月の神殿には、同じ時期の同じ伝承が伝えられている・・・。

--4

・・・遥か彼方の時の果て

世界を混沌が埋め尽くす

されど前兆しかと悟れば

またそれも起こることなかれ

日は彼の地に平和と繁栄をもたらし

月は彼の地に戦乱と災いをもたらす

--5

胎動

妖艶な女は緩やかな笑みを浮かべていた。空には満月よりも少し欠けた月が、赤々とした光を放っている。まるで幾人もの血を吸って育ったように。

彼女がグラスに並々とつがれたワインを一口飲むと、赤い光を照り返す海原を見る。ここはセレ島。エルカドールの中央に位置するライア諸島の常夏の島。そして、月の神殿のゆかりの地・・・

彼女は人にして、人間ではなかった。それはグランデの住人－魔族－の、人に変化した姿だった。魔族の女エルセア。

「時は満ちた・・・」

そう言うと、彼女は月の神殿へ向かっていく。古の時、この神殿は特別であった。そう、別れた２つの世界の唯一の交流点、ゲートである。

--6

---main manual page 3

1　彼女の目的は、この世界エルカドールと、己の世界グランデの再結合。そして、分割という名の下に闇に閉じこめられた魔族の、解放・・・。
　満月の日、あまたの条件が揃う事により、この２つの世界は１つへと戻る。
　そしてその永遠の願いを叶えるべく、彼女は印を切る。

2　因果

「全く・・何で私がこんな事をしなきゃいけないのよ・・・」
　下には一面の海が広がっていた。
その上空を舞う１羽の鳥・・・。いや、それは鳥ではなかった。
エルカドールの魔法技術の結晶、空飛ぶ「エイ」ことシルフィード。グライダーのようなその機体には、１人ないし２人の人が乗ることが出来る。
「ねえウィスプ！本当に方角こっちであっているんでしょうね！」
　シルフィードに乗りながら、発光物体に向かって少女が叫ぶ。
「多分大丈夫だって・・・思うけど・・」
　そのウィスプと呼ばれる発光体は精霊という神の使いだ。そしてその少女（と呼ぶには少し大きいが）は、月神ルナティリスの神官。名をルカと言った。彼女は神官長の命を受け、最近不審な人の動きがあるという、孤島の神殿に偵察に行くところであった。
「・・・全く。いつもいつも頼りにならないんだから。」
「そういう言い方は無いんじゃない！？」
「あら、本当のことを言っただけじゃない。(^-^)」
「・・がーん・・って、あぶないっ！前！！」
「！！」
　間一髪、横切った鳥にぶつかりそうになった。向こうもこっちもある程度速いため、ぶつかったらひとたまりもない。
「・・・ふう・・あぶなかったぁ」
「ほーら、僕がいなかったらぶつかってたじゃないか。　(^-^)ニヤニヤ」
「・・・う、うるさいなぁ・・もう。」
　ルカは注意力が散漫だった・・・。
「そ、そんなことより！
　いつになったらセレ島に着くのよ！」
「もう着いているよ。ほら。」
「あらら。」
　下を見ると、大海原の真ん中に、ぽつぽつと島があった。神殿を出てから３日目、やっと、やっと目的地セレ島へ着いたのだ。
　と、その時！！
それは瞬間の出来事だった。突然雲の中から何かが飛び出してきた。シルフィード！？こんな辺境に、しかも２機・・・。
　一機目はなんなく回避、しかし２機目がルカのシルフィードと接触した！
「ふわっ！！」
　２機ともそのまま体勢を崩し、落下していく・・・。
　そしてルカは、どこかの島へと不時着するのであった。

--1

彼女の目的は、この世界エルカドールと、己の世界グランデの再結合。そして、分割という名の下に闇に閉じこめられた魔族の、解放・・・。

満月の日、あまたの条件が揃う事により、この２つの世界は１つへと戻る。

そしてその永遠の願いを叶えるべく、彼女は印を切る。

--2

因果

「全く・・何で私がこんな事をしなきゃいけないのよ・・・」

下には一面の海が広がっていた。

その上空を舞う１羽の鳥・・・。いや。それは鳥ではなかった。

エルカドールの魔法技術の結晶、空飛ぶ「エイ」ことシルフィード。グライダーのようなその機体には、１人ないし２人の人が乗ることが出来る。

「ねえウィスプ！本当に方角こっちであっているんでしょうね！」

シルフィードに乗りながら、発光物体に向かって少女が叫ぶ。

「多分大丈夫だって・・・思うけど・・」

そのウィスプと呼ばれる発光体は精霊という神の使いだ。そしてその少女（と呼ぶには少し大きいが）は、月神ルナティィリスの神官。名をルカと言った。彼女は神官長の命を受け、最近不審な人の動きがあるという、孤島の神殿に偵察に行くところであった。

「・・・全く。いつもいつも頼りにならないんだから。」

「そういう言い方は無いんじゃない！？」

「あら、本当のことを言っただけじゃない。(^-^)」

「・・が―ん・・って、あぶないっ！前！！」

「！！」

間一髪、横切った鳥にぶつかりそうになった。向こうもこっちもある程度速いため、ぶつかったらひとたまりもない。

「・・・ふう・・あぶなかったぁ」

「ほーら、僕がいなかったらぶつかってたじゃないか。　(^-^)ﾆﾔﾆﾔ」

「・・・う、うるさいなぁ・・もう。」

ルカは注意力が散漫だった・・・。

「そ、そんなことより！

いつになったらセレ島に着くのよ！」

「もう着いてるよ。ほら。」

「あらら。」

下を見ると、大海原の真ん中に、ぽつぽつと島があった。神殿を出てから３日目、やっと、やっと目的地セレ島へ着いたのだ。

と、その時！！

それは瞬間の出来事だった。突然雲の中から何かが飛び出してきた。シルフィード！？こんな辺境に、しかも２機･･･。

一機目はなんなく回避、しかし２機目がルカのシルフィードと接触した！

「ふわっ！！」

２機ともそのまま体勢を崩し、落下していく・・・。

そしてルカは、どこかの島へと不時着するのであった。

--3

---main manual page 4



--1

Moon light Saga

--2

- 4 -

---main manual page 5

Moon light Saga

- Horus -

LAW

混沌の大地に
一筋の光が射し込む
其は彼の地に平安と秩序をもたらし
罪をつくり給えり・・・

Reference...



--1

Moon light Saga

- Horus -

LAW

--2

混沌の大地に

一筋の光が射し込む

其は彼の地に平安と秩序をもたらし

罪をつくり給えり・・・

--3

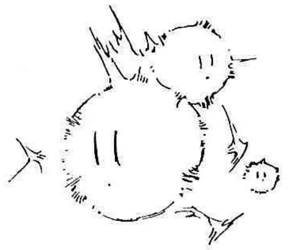
Reference...

--4

- 5 -

---main manual page 6

2 ゲームを始める前に・・・



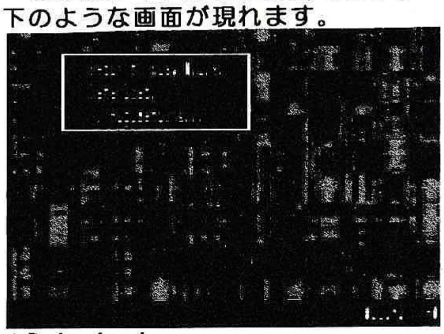
3 このセットには、以下のものが入っております。

4 ◆ フロッピーディスク　４枚
　・システムディスク
　・データディスク１、２、３
◆ マニュアル冊子
◆ アンケート用紙

5 以上のものが抜けていないか確認して下さい。もし無い物がありましたら、お手数ですが、弊サークルまでご連絡下さい。
「システムディスク」は書込禁止にしないようにして下さい。ゲームが起動できなくなります。
アンケートはなるべくご返送下さい。

6 さあ！ゲームを始めよう！！

7 ＭＳＸｔＲに「システムディスク」を挿入し、電源を入れて下さい。自動的にゲームが始まります。
まずはタイトル画面が出てきますので、何かキーを押して下さい。すると、以下のような画面が現れます。



8 Begin to M.L.S.
Data load.
Configrations...

9 ★Begin to M.L.S.
ＭＬＳを最初からプレイします。これを選択すると、壮大なＭＬＳの世界へと旅立つことが出来るのです・・・。

10 ★Data load.
ゲーム中にセーブした所から、再スタートをします。これを選択すると、システムディスクか、ＰＡＣかを聞いてきますので、自分がデータを入れている方を選択して下さい。

11 ★Configrations...
ゲームをより楽しくするための設定です。ここでは、音源の選択と、パレットタイプの選択が出来ます。上下キーで選択し、Ａボタンで変更して下さい。Ｂボタンでコンフィグを抜けます。

--1

Moon light Saga

--2

ゲームを始める前に・・・

--3

このセットには、以下のものが入っております。

--4

◆フロッピーディスク　４枚

・システムディスク

・データディスク１、２、３

◆マニュアル冊子

◆アンケート用紙

--5

以上のものが抜けていないか確認して下さい。もし無い物がありましたら、お手数ですが、弊サークルまでご連絡下さい。

「システムディスク」は書込禁止にしないようにして下さい。ゲームが起動できなくなります。

アンケートはなるべくご返送下さい。

--6

さあ！ゲームを始めよう！！

--7

ＭＳＸｔＲに「システムディスク」を挿入し、電源を入れて下さい。自動的にゲームが始まります。

まずはタイトル画面が出てきますので、何かキーを押して下さい。すると、以下のような画面が現れます。

--8

Begin to M.L.S.

Data load.

Configrations...

--9

★Begin to M.L.S.

ＭＬＳを最初からプレイします。これを選択すると、壮大なＭＬＳの世界へと旅立つことが出来るのです・・・。

--10

★Data load.

ゲーム中にセーブした所から、再スタートをします。これを選択すると、システムディスクか、ＰＡＣかを聞いてきますので、自分がデータを入れている方を選択して下さい。

--11

★Configrations...

ゲームをより楽しくするための設定です。ここでは、音源の選択と、パレットタイプの選択が出来ます。上下キーで選

択し、Ａボタンで変更して下さい。Ｂボタンでコンフィグを抜けます。

--12

---main manual page 7

1 **・音源の選択**

ＭＩＤＩインターフェイスが無い場合、ここは「ＦＭ」の状態から変わりません。ＭＩＤＩインターフェイスがある場合は、ＦＭとＭＩＤＩの選択が出来ます。

2 **・パレットの選択**

ご使用のディスプレイがｖｉｄｅｏかＲＧＢかによって変更して下さい。それに合ったパレットに変更され、ゲーム中に画面が見やすくなります。

3 **<！>　ＭＩＤＩについての詳しい説明**

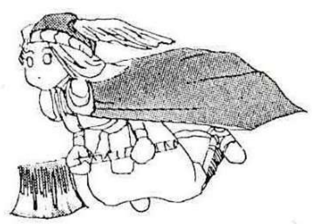
本ゲームは、ＭＩＤＩに対応しています。推奨音源はＳＣ５５ＭＫ２以降です。曲としては、極力ＧＭ対応を心がけておりますが、制作時の音を聴く場合、ＧＳ音源の方が望ましいです。また、ＳＣ８８をお持ちの方は「sc55MAP」にしてお楽しみ下さい。

ＬＣＤパネル付きの緒音源や、キーボードの場合、音源識別IDを変更できるものもあります。その場合、識別IDを初期状態１７（１０Ｈ）に合わせて下さい。

4 *まずはＭＬＳの基本・・・*

5 このゲームは、全方向スクロール型ＡＲＰＧです。自分（ルカ）は、弾を出すこと（通常弾攻撃）と、大魔法（メガマジック）によって敵を倒すことが出来ます。また、ルカには常に精霊というものが付いています。この精霊が「弾」を出したり「大魔法」を使ったりするための源となっています。精霊は、５種類有り、ゲーム中に増えていきます。精霊は任意に変更することができ、精霊が変われば魔法形態はがらりと変わります。

時と場所によって使い分けて下さい。



6 *ゲーム中での操作方法*

7 ゲーム中には、大きく分けると以下のパターンがあります。

① 通常歩行
② ウインドウ　オープン
③ メガマジック選択
④ 会話

それぞれに於いて、キーの割り当てを説明していきます。

8 **①　通常歩行**

通常歩行時とは、ルカが、画面上を自由に歩き回れ、弾などをはくことが

--1

・音源の選択

ＭＩＤＩインターフェイスが無い場合、ここは「ＦＭ」の状態から変わりません、ＭＩＤＩインターフェイスがある場合は、ＦＭとＭＩＤＩの選択が出来ます。

--2

・パレットの選択

ご使用のディスプレイがｖｉｄｅｏかＲＧＢかによって変更して下さい。それに合ったパレットに変更され、ゲーム中に画面が見やすくなります。

--3

<!> ＭＩＤＩについての詳しい説明

本ゲームは、ＭＩＤＩに対応しています。推奨音源はＳＣ５５ＭＫ２以降です。

曲としては、極力ＧＭ対応を心がけておりますが、制作時の音を聴く場合、ＧＳ音源の方が望ましいです。また、ＳＣ８８をお持ちの方は「sc55MAP」にしてお楽しみ下さい。

ＬＣＤパネル付きの緒音源や、キーボードの場合、音源識別 ID を変更できるものもあります。その場合、識別 ID を初期状態１７（１０Ｈ）に合わせて下さい。

--4

まずはＭＬＳの基本・・・

--5

このゲームは、全方向スクロール型ＡＲＰＧです。自分（ルカ）は、弾を出すこと（通常弾攻撃）と、大魔法（メガマジック）によって敵を倒すことが出来ます。また、ルカには常に精霊というものが付いています。この精霊が「弾」を出したり「大魔法」を使ったりするための源となっています。精霊は、５種類あり、ゲーム中に増えていきます。精霊は任意に変更することができ、精霊が変われば魔法形態はがらりと変わります。

時と場所によって使い分けて下さい。

--6

ゲーム中での操作方法

--7

ゲーム中には、大きく分けると以下のパターンがあります。

(1)　通常歩行

(2)　ウィンドウ　オープン

(3)　メガマジック選択

(4)　会話

それぞれに於いて、キーの割り当てを説明していきます。

--8

(1)　通常歩行

通常歩行時とは、ルカが、画面上を自由に歩き回れ、弾などをはくことが

--9

---main manual page 8

出来る時のことを言います。

　十字キー：ルカの移動
　A　　　：押し続け→精霊操縦モード
　　　　　　２度押し→メガマジック発動体勢
　B　　　：通常弾発射
　B＋A　：ウインドウ　オープン

　Aボタンを押しながら、十字キーを動かすと、自分はその場にいながら、精霊だけを移動させることが出来ます。これを精霊操縦モードと言います。この時、通常弾も出すことができ、それは精霊が発射します。ただし、敵からのダメージは、ルカの身体に衝突することで受けます。Bボタンで発射する通常弾は、精霊によって変わります。またそれと一緒に、連射発数も変わります。



②　ウインドウオープン

通常時にBボタンを押しながらAボタンを押すと、ウインドウが開きます。
ウインドウ内での操作は、以下の通りです。

　十字キー：カーソルの移動
　A　　　：決定
　B　　　：ウインドウ　クローズ

　ウインドウ中の詳しい説明は、後の「ウインドウについて」で説明します。

③　メガマジック選択

通常時にAボタン２回連打で、メガマジックが使用できます。

　十字キー：左右でカーソルの移動
　A　　　：決定
　B　　　：キャンセル

④　会話

人に当たったり、看板を読んだりすると、テキストウインドウが表示されます。この時には、以下のような機能があります。

　十字キー：入力待ち時確認
　　　　　　（テキストによっては、途中切断）
　A　　　：入力待ち時確認
　B　　　：押しっぱなしで、テキスト高速スクロール

看板などのテキストの場合、十字キーを押すとテキストを途中で打ち切ることが出来ます。

--1

Moon light Saga

--2

出来る時のことを言います。

--3

十字キー：ルカの移動

Ａ　：押し続け→精霊操縦モード

２度押し→メガマジック発動体勢

Ｂ　：通常弾発射

Ｂ＋Ａ　：ウインドウ　オープン

--4

Ａボタンを押しながら、十字キーを動かすと、自分はその場にいながら、精霊だけを移動させることが出来ます。これを精霊操縦モードと言います。この時、通常弾も出すことができ、それは精霊が発射します。ただし、敵からのダメージは、ルカの身体に衝突することで受けます。Ｂボタンで発射する通常弾は、精霊によって変わります。またそれと一緒に、連射発数も変わります。

--5

パワー！

--6

Power Up!!

--7

MegaMagic づせつ。

--8

ぜ～ぜ～

--9

DOON

--10

コントロールスピリットのきょうふ・・・

--11

ゆだんしていると・・・・

--12

こーなる！

--13

かぷっ

--14

⑵　ウインドウオープン

通常時にＢボタンを押しながらＡボタンを押すと、ウインドウが開きます。ウインドウ内での操作は、以下の通りです。

--15

十字キー：カーソルの移動

Ａ　：決定

Ｂ　：ウインドウ　クローズ

ウインドウ中の詳しい説明は、後の「ウインドウについて」で説明します。

--16

(3)　メガマジック選択

通常時にＡボタン２回連打で、メガマジックが使用できます。

--17

十字キー：左右でカーソルの移動

Ａ　：決定

Ｂ　：キャンセル

--18

(4)　会話

人に当たったり、看板を読んだりすると、テキストウインドウが表示されます。この時には、以下のような機能があります。

--19

十字キー：入力待ち時確認

（テキストによっては、途中切断）

Ａ　：入力待ち時確認

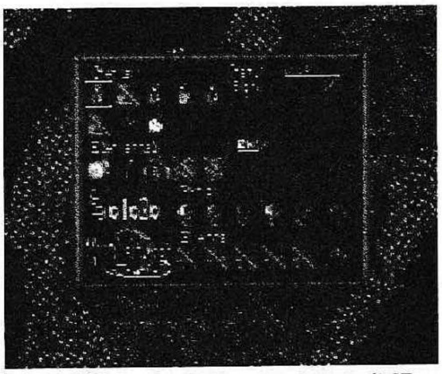
Ｂ　：押しっぱなしで、テキスト高速スクロール

--20 看板などのテキストの場合、十字キーを押すとテキストを途中で打ち切ることが出来ます。

--21

---main manual page 9

1 ウインドウについて



2 ウインドウが開くと、右のような
画面が出てきます。ウインドウ内
には、以下のような項目があります。

3
- ・アイテム
- ・リング
- ・コンフィグ
- ・精霊
- ・重要アイテム
- ・音源変更

4 アイテム

主に回復アイテムが入ります。アイテムの一覧については、アイテム参照。

5 精霊

ルカの支援をする精霊です。ゲーム中に手に入れることで、増えていきます。精霊資料参照。

6 リング

精霊にメガマジックを発動させる為の必須アイテムです。この指輪に対応するメガマジックしか発動できません。アイテム資料参照

7 重要アイテム

ゲームの鍵を握る、重要アイテム類です。

8 コンフィグモード

ここでは、以下の設定を出来ます。

9
1. **透過モード**：森などの、ルカが隠れてしまって見にくいところではONにします。すると、半透過になり、木の下にいても見えるようになります。
2. **弾出し位置変更**：弾を出すのがルカか精霊かを変えます。精霊にすると走りながら弾が出せますが、狙ったところに当てるのは難しいかも知れません。
3. **オート回避**：壁に当たったときに、するりと回避する機能です。普段はONにして置いて下さい。デフォルトではONです。
4. **ディスク・PACセーブ**：セーブです。出来ないところもあります。

10 音源変更

ＦＭかＭＩＤＩかを選択します。ＭＩＤＩが使用可能でないときは、関係ないモードです。

--1

ウインドウについて

--2

ウインドウが開くと、右のような画面が出てきます。ウインドウ内には、以下のような項目があります。

--3

・アイテム　・精霊

・リング　・重要アイテム

・コンフィグ　・音源変更

--4

アイテム

主に回復アイテムが入ります。アイテムの一覧については、アイテム参照。

--5

精霊

ルカの支援をする精霊です。ゲーム中に手に入れることで、増えていきます。精霊資料参照。

--6

リング

精霊にメガマジックを発動させる為の必須アイテムです。この指輪に対応するメガマジックしか発動できません。アイテム資料参照。

--7

重要アイテム

ゲームの鍵を握る、重要アイテム類です。

--8

コンフィグモード

ここでは、以下の設定を出来ます。

--9

１．透過モード：森などの、ルカが隠れてしまって見にくいところではＯＮにします。すると、半透過になり、木の下にいても見えるようになります。

２．弾出し位置変更：弾を出すのがルカか精霊かを変えます。精霊にすると走りながら弾が出せますが、狙ったところに当てるのは難しいかも知れません。

３．オート回避：壁に当たったときに、するりと回避する機能です。普段はＯＮにしておいて下さい、デフォルトはＯＮです。

４．ディスク・ＰＡＣセーブ：セーブです。出来ないところもあります。

--10

音源変更

ＦＭかＭＩＤＩかを選択します。ＭＩＤＩが使用可能でないときは、関係ないモードです。

--11

- 9 -

---main manual page 10

キー操作早見表

状態	十字キー カーソル	Aボタン GRAPH	Bボタン SPACE	B＋A ESC
通常移動	移動	1：精霊操縦 2：メガマ	通常弾	ウインドウ
ウインドウ	選択	決定	終了	ー
Megamagic	選択（左右）	決定	キャンセル	ー
会話	確認	確認	高速進行	ー



--1

Moon light Saga

--2

キー操作早見表

--3

状態

--4

十字キー

カーソル

--5

Ａボタン

GRAPH

--6

Ｂボタン

SPACE

--7

Ｂ＋Ａ

ESC

--8

通常移動

--9

移動

--10

１：精霊操縦

２：メガマ

--11

通常弾

--12

ウインドウ

--13

ウインドウ

--14

選択

--15

決定

--16

終了

--17

ー

--18

Megamagic

--19

選択（左右）

--20

決定

--21

キャンセル

--22

ー

--23

会話

--24

確認

--25

確認

--26

高速進行

--27

ー

--28

Moon light Saga

- Horus -

GAIA

風は大地を撫で
子供達を遥かなる大地へと誘う
その先にあるものは
希望...

World guide...



--1

Moon light Saga

- Horus -

GAIA

--2

風は大地を撫で

子供たちを遥かなる大地へと誘う

その先にあるものは

希望・・・

--3

World guide...

--4

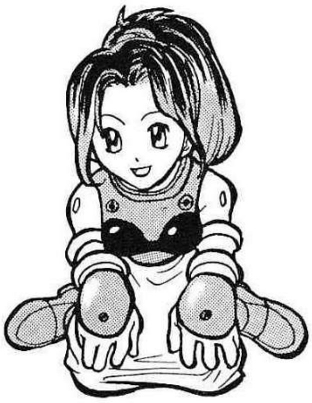
---main manual page 12

アイテム一覧

この項では、ＭＬＳに登場するアイテムその他を一覧にして示しています。
属性とは、以下の通りです。

1．基本アイテム
2．精霊
3．リング
4．重要アイテム
5．その他

ここに載っていないアイテムなども
有るかも知れません。
世界をくまなく歩いて探してみて下さい。



アイテム表

名前	効果	属性
フェベス	体力を８ポイント回復	1
ロシオン	ＰＯＷを８ポイント回復	1
タンケ	単体では効果のない薬草	1
ウィスプ	光の精霊。月神ルナティリスの使い	2
サラマンダ	火の精霊。豪快な性格	2
シルフ	風の精霊。楽しいことに敏感！？	2
バルキリー	？？？	?
ルナ	？？？	?
ブライトリング	白の指輪。特に効果はない。	3
フローリング	青の指輪。己を守る力がある。	3
バイルダーリング	赤の指輪。パワーを高める。	3
スプリームリング	？？？	?
シールドリング	？？？	?
瞳水晶	純透明な綺麗な水晶	4
フレイアの翼	純白の羽	4
ヘビスの鐘	不思議な音を出す鐘	4
勇気の証	ＨＰの最大ゲージが８増える	5
聖者の心	ＰＯＷの最大ゲージが８増える	5
シルフィード	高速飛行グライダー	5

--1

Moon light Saga

--2

アイテム一覧

--3

この項では、ＭＬＳに登場するアイテムその他を一覧にして示しています。

属性とは、以下の通りです。

--4

１．基本アイテム

２．精霊

３．リング

４．重要アイテム

５．その他

--5

ここに載っていないアイテムなどもあるかも知れません。

世界をくまなく歩いて探してみて下さい。

--6

アイテム表

--7

名前

--8

効果

--9

属性

--10

フェベス

--11

体力を８ポイント回復

--12

１

--13

ロシオン

--14

ＰＯＷを８ポイント回復

--15

１

--16

タンケ

--17

単体では効果のない薬草

--18

１

--19

ウィスプ

--20

光の精霊。月神ルナティリスの使い

--21

２

--22

サラマンダ

--23

火の精霊。豪快な性格

--24

２

--25

シルフ

--26

風の精霊。楽しいことに敏感！？

--27

２

--28

バルキリー

--29

？？？

--30

？

--31

ルナ

--32

？？？

--33

？

--34

ブライトリング

--35

白の指輪。特に効果はない。

--36

３

--37

フローリング

--38

青の指輪。己を守る力がある。

--39

３

--40

バイルダーリング

--41

赤の指輪。パワーを高める。

--42

３

--43

スプリームリング

--44

？？？

--45

？

--46

シールドリング

--47

？？？

--48

？

--49

瞳水晶

--50

純透明な綺麗な水晶

--51

４

--52

フレイアの翼

--53

純白の羽

--54

４

--55

ヘビスの鐘

--56

不思議な音を出す鐘

--57

４

--58

勇気の証

--59

ＨＰの最大ゲージが８増える

--60

５

--61

聖者の心

--62

ＰＯＷの最大ゲージが８増える

--63

５

--64

シルフィード

--65

高速飛行グライダー

--66

５

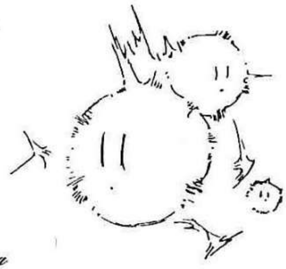
--67

---main manual page 13

精霊大図鑑！！

今回ルカが扱える精霊は５体。それらを一体ずつ徹底解析しよう！！

Wisp — ウィスプ —



月の神様、ルナティリスの精霊です。非常に人なつっこく、すぐに召喚士とも仲良くなります。　身体はプラズマ体で、さわっても通り抜けてしまいますが、非常に安定していて接触爆発するようなことは有りません。知能は結構高く、良きアドバイザーにもなりますが、口うるさいのがたまにキズかな？

Mega Magics

ヒーラー *Bright Ring*

召喚士の体力を少しだけ回復します。少しといっても、最初の頃にすればかなり大きいので、重宝します。

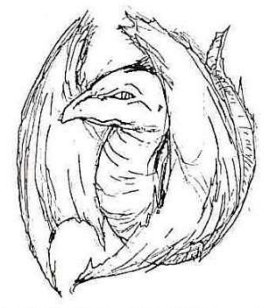
ハイパービーム *Flow Ring*

一直線上に光を放ち、その中の敵を一気に潰します。自分のＰｏｗのＭＡＸ値に比例して強力になるので、後々まで使えますよ。

ホーリーライト *Bairder Ring*

画面上の敵に、光の洗礼を浴びせます。これは自分のＨＰと敵のＨＰとの賭け引きです。もし、自分のＨＰより敵のＨＰの方が少なかった場合、その敵は一気に死亡します。しかし、１でも自分のＨＰより多かった場合、その敵はぴくともしないのです。

Salamander — サラマンダー —



火の神様フマクトの精霊。非常に豪快で、見ていてはらはらどきどき・・・

考えるのは苦手なようで、相談を持ちかけるとすぐに寝てしまいます（あるいは寝たふり）。しかし、戦闘時にはその力を十二分に発揮し、召喚士を助けてくれるでしょう。

Mega Magics

ファイアーエクスプロージョン *Bright Ring*

自分中心に爆炎が発生し、徐々に広がって周りにいる敵にダメージを与えます。これもＰｏｗの値が増えるごとに強くなります。

バックファイア *Flow Ring*

狙った敵に炎がまとわりつき、しばらくの間その敵のＨＰは減り続けます。けっこう痛そう・・・

フレイムパーソン *Bairder Ring*

これは自分が高熱物体になります。それに触れた敵はあまりの熱さにダメージを喰らいます。ただし、自分もかなり体力を消耗します。

ニュークリアーボム *Spream Ring*

恐らくメガマジック中破壊力最大の魔法でしょう。画面全体にかなりのダメージを与えます。この魔法の凄さは、撃ってみないと分からない！？

--1

精霊大図鑑！！

--2

今回ルカが扱える精霊は５体。それらを一体ずつ徹底解析しよう！！

--3

Wispーウィスプー

月の神様、ルナティリスの精霊です、非常に人なつっこく、すぐに召喚士とも仲良くなります。身体はプラズマ体で、さわっても通り抜けてしまいますが、非常に安定していて接触爆発するようなことが有りません。知能は結構高く、良きアドバイザーにもなりますが、口うるさいのがたまにキズかな？

--4

Mega Magics

ヒーラー　Bright Ring

召喚士の体力を少しだけ回復します。少しといっても、最初の頃にすればかなり大きいので、重宝します。

ハイパービーム　Flow Ring

一直線上に光を放ち、その中の敵を一気に潰します。自分のＰｏｗのＭＡＸ量に比例して強力になるので、後々まで使えますよ。

ホーリーライト　Bairder Ring

画面上の敵に、光の洗礼を浴びせます。これは自分のＨＰと敵のＨＰとの駆け引きです。もし、自分のＨＰより敵のＨＰの方が少なかった場合、その敵は一気に死亡します。しかし、１でも自分のＨＰより多かった場合、その敵はびくともしないのです。

--5

Salamanderーサラマンダーー

火の神様フマクトの精霊、非常に豪快で、見ていてはらはらどきどき・・・
考えるのは苦手なようで、相談を持ちかけるとすぐに寝てしまいます（あるいは寝たふり）。しかし、戦闘時にはその力を十二分に発揮し、召喚士を助けてくれるでしょう。

--6

Mega Magics

ファイアーエクスプロージョン　Bright Ring

自分中心に爆炎が発生し、徐々に広がって周りにいる敵にダメージを与えます、これもＰｏｗの値が増えるごとに強くなります。

バックファイア　Flow Ring

狙った敵に炎がまとわりつき、しばらくの間その敵のＨＰは減り続きます、けっこう痛そう・・・

フレイムパーソン　Bairder Ring

これは自分が高熱物体になります。それに触れた敵はあまりの熱さにダメージを喰らいます。ただし、自分もかなり体力を消耗します。

ニュークリアーボム　Spream Ring

恐らくメガマジック中破壊力最大の魔法でしょう。画面全体にかなりのダメージを与えます。この魔法の凄さは、撃ってみないと分からない！？

--7

---main manual page 14

Sylph — シルフ



風神ティアマットの精霊です。一言で言ってしまえば、いたずら好きの子って所でしょうか・・・。

この子は色々なことに興味を示しますが、その為に厄介ごともつきまとうのです・・・。風を操るため、広範囲にわたる攻撃が得意です。

Mega Magics

ディテクト *Bright Ring*

風に乗って聞こえてくる、敵の状態をつかみ取ります。今、相手がどのくらい弱っているか、どういう行動をするかが、一目で分かります。

ハイヒール *Flow Ring*

ウィスプのヒーラーよりも、少し強力な回復魔法。いざというときに、非常に役に立ちます。

エアーブラズト *Bairder Ring*

狙った敵を金縛りにします。これにかかった敵は、動くことが出来なくなります。ただし、その敵にちょっかいを出すと、動けるようになってしまうので、要注意！！

トロピカルサイクロン *Spream Ring*

いわゆる台風ですね。画面上は、いきなり熱帯性低気圧に見舞われます。そして、みんなみんな、吹き飛ばされてしまうのです・・・。

他にも幾つかの精霊がいますが、今回はこのくらいにしておきましょう。残りは後編のお楽しみということでっ！！

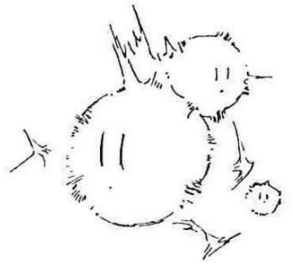
登場人物紹介！

というわけで、今回ＭＬＳに登場する、主な人物の紹介をしますね。

ウィスプ

ルカの相棒兼話し相手。いつも真面目だが、世間慣れしていて面白い奴。

うーん、精霊なのに・・・





ガイア

自称トレジャーハンター。悪く言えば遺跡荒らし・・・。行く先々で、ルカとバッティングしてしまい、どたばた劇を繰り広げるだろう

--1

Moon light Saga

--2

Sylph－シルフ－

風神ティアマットの精霊です。一言で言ってしまえば、いたずら好きの子って所でしょうか・・・。

この子は色々なことに興味を示しますが、その為に厄介ごともつきまとうのです・・・。風を操るため、広範囲にわたる攻撃が得意です。

--3

Mega Magics

ディテクト　Bright Ring

風に乗って聞こえてくる、敵の状態をつかみ取ります。今、相手がどのくらい弱っているか、どういう行動をするかが、一目で分かります。

ハイヒール　Flow Ring

ウィスプのヒーラーよりも、少し強力な回復魔法。いざというときに、非常に役に立ちます。

エアーブラズト　Bairder Ring

狙った敵を金縛りにします。これにかかった敵は、動くことが出来なくなります。ただし、その敵にちょっかいを出すと、動けるようになってしまうので、要注意！！

トロピカルサイクロン　Spream Ring

いわゆる台風ですね。画面上は、いきなり熱帯性低気圧に見舞われます。そして、みんなみんな、吹き飛ばされてしまうのです・・・。

--4

他にも幾つかの精霊がいますが、今回はこのくらいにしておきましょう。

残りは後編のお楽しみということでっ！！

--5

登場人物紹介！

--6

というわけで、今回ＭＬＳに登場する、主な人物の紹介をしますね。

--7

ウィスプ

ルカの相棒兼話し相手。

いつも真面目だが、世間慣れしていて面白い奴。

うーん、精霊なのに・・・

--8

ガイア

自称トレジャーハンター。悪く言えば遺跡荒らし・・・。行く先々で、ルカとバッティングしてしまい、どたばた劇を繰り広げるだろう

---main manual page 15

ルカ・ティーナ

　この物語りの主人公。結構遊び好きで、真面目さなんかかけらもない！？（笑）

　それは冗談にしても、かなり楽天家ではある。職業では月の巫女であるが、趣味で召喚魔法を扱う。実は今回この任務を任された原因でもある。

恋愛には奥手・・・。

というか、意地っ張り。



エルセア

　魔族の女。この大地エルカドールを魔族のために解放しようと企んでいる。

どちらかと言ったら、邪悪と言うよりは、己の信念を全うすることに全力を費やすタイプ。

アルバート

元気な子。まずはそれ。

平気で満月の森を歩いたりする。実は家柄は由緒正しき太陽神の神官の家系なのだ！

その他の人物

ゴートン

大陸の太陽の神殿から派遣されてきた、太陽神の神官騎士様。優しい人で、村人からも非常に信頼が厚い。また、笛を吹くのが得意という、一風変わった特技を持つ。

ボルカニック（ボロ先生）

　考古学者の先生。遺跡を調べに来ている。村人からは、名前とその身なりから「ボロ先生」と呼ばれている・・・（笑）

バギル

　ホルス村の村長。悩む方ではあるが、これと決めたらばりばり実行する。

シェリー

　アルバートの母。ごく平凡な家庭の主婦だ。悪ガキの世話で、いつもくたくた・・・（笑）

ミリア

　病気で外に出られない、かわいそうな女の子。たまには遊びに行ってあげようね。

--1

ルカ・ティーナ

この物語りの主人公。結構遊び好きで、真面目さなんかかけらもない！？（笑）

それは冗談にしても、かなり楽天家ではある。職業では月の巫女であるが、趣味で召喚魔法を扱う。実は今回この任務を任された原因でもある。

恋愛には奥手・・・。

というか、意地っ張り。

--2

エルセア

魔族の女。この大地エルカドールを魔族のために解放しようと企んでいる。

どちらかと言ったら、邪悪と言うよりは、己の信念を全うすることに全力を費やすタイプ。

--3

アルバート

元気な子。まずはそれ。

平気で満月の森を歩いたりする。実は家柄は由緒正しき太陽神の神官の家系なのだ！

--4

その他の人物

--5

ゴートン

大陸の太陽の神殿から派遣されてきた、太陽神の神官騎士様。優しい人で、村人からも非常に信頼が厚い。また、笛を吹くのが得意という、一風変わった特技を持つ。

ボルカニック（ボロ先生）

考古学者の先生。遺跡を調べに来ている。村人からは、名前とその身なりから「ボロ先生」と呼ばれている・・・(笑)

バギル

ホルス村の村長。悩む方ではあるが、これと決めたらばりばり実行する。

シェリー

アルバートの母。ごく平凡な家庭の主婦だ。悪ガキの世話で、いつもくたくた・・・(笑)

ミリア

病気で外に出られない、かわいそうな女の子。たまには遊びに行ってあげようね。

--6

---main manual page 16

Moon light Saga

プログラマー土屋のひとりごとのページ ③

ムーンライトな性…（いみなし）．

MLSってどういう処理をしているの？

そのさん　MLSがうごく理由…

処理時間絶対厳守！これがMLSの基本理念だ！

MLSはハードウェアスクロールを使用している．このハードウェアでやるスクロールだが．BASICのSETSCROLLで使う時とちがい，マシン語で使うと，波打っちゃってなめらかにスクロールしないっていう人が多いんじゃないかな？ハードウェアスクロールは，MSXの画面描き替え周期である．1/60ごとにスクロールデータを送らないと．きれいにスクロールしないんだ．なぜかは自分で調べてみようね！さて，スクロールが1/60単位と決まってしまうと，ルカや精霊，敵キャラの表示も1/60単位で計算&VRAM書込をしなくてはいけない．なぜかというと，例えば：ルカがフィールドを歩いていて，スクロールし出した時を考えてみよう！この時，画面が1ドット右へスクロールしたとする．すると，その瞬間に，ルカも右に1ドットスクロールさせなければならない….ルカがはじに来て．スクロールが始まると，ルカは移動させなくても良いように見えるが，それは違う．スクロールとは．いわば"ルームマラソン"なのだ！だから，ルカの座標を1ドット移動させてあげないと，流されていってしまう．



スクロールの原理はルームマラソンだ！

これで分かったと思うけど，敵キャラが，スクロールと一緒にその場に居るのも，実は，スクロールした分を加味した，相対的な位置を1/60ごとに計算しているためなのだ．これで，1/60周期で全ての計算処理を済ませることの重要さが分かったかな？

MLSのロジックを公開！！

右図を見ると分かるように，MLSでは処理の6～7割が，タイマ割り込み処理という，非常識な事をやっているよ．これもひとえに周期を合わせるため….て一ことで，登場人物（？）紹介！！

INT指令：1/60単位で作業をこなす．また，下の3人に作業の指示をする．かなり冷酷で，わたしたデータを描画システムが読んでなくても．1/60過ぎると，新しいデータを入れて，古いデータを消してしまう…．

描画システム：ルカ，敵，弾を，INT指令から送られたデータを元に画面に描きこむ．描き込みが「非同期」なのは，VDPが遅いため．この描込を1/60以内で全て行うのは不可能なのだ．

操演システム：テキスト表示，イベントシーン，見せ場など，おいしい所になると，「描画システム」から処理をのっとり，一括制御する．そのくせ，オート動作時のルカ描込などめんどくさいものは，「描画～」を呼び出し，こき使う！

ウインドウシステム：ウインドウオープン時のみ．全て自分で処理を行い，他のシステムとの共同作業はしない…．

--1

Moon light Saga

--2

プログラマー土屋のひとりごとのページ(3)

--3

ムーンライトな性・・・(いみなし)。

--4

ＭＬＳってどういう処理をしているの？

--5

そのさん

--6

MLS がうごく理由・・・

--7

処理時間絶対厳守！これが MLS の基本理念だ！

--8

MLS はハードウェアスクロールを使用している。このハードウェアでやるスクロールだが、BASIC の SET SCROLL で使う時とちがい、マシン語で使うと、波打っちゃってなめらかにスクロールしないっていう人が多いんじゃないかな？ハードウェアスクロールは、MSX の画面描き替え周期である、1/60 ごとにスクロールデータを送らないと、きれいにスクロールしないんだ。なぜかは自分で調べてみようね！さて、スクロールが 1/60 単位で決まってしまうと、ルカや精霊、敵キャラの表示も 1/60 単位で計算＆VRAM 書き込みをしなくてはいけない。なぜかというと、例えば、ルカがフィールドを歩いていて、スクロールし出した時を考えてみよう！この時、画面が 1 ドット右へスクロールしたとする。すると、その瞬間に、ルカも右に 1 ドットスクロールさせなければならない...。ルカがはじに来て、スクロールが始まると、ルカは移動させなくても良いように見えるが、それは違う。スクロールとは、いわばルームマラソンなのだ！だから、ルカの座標を 1 トッド移動させてあげないと、流されていってしまう。

--9

スクロールの原理はルームマラソンだ！

--10

これで分かったと思うけど、敵キャラが、スクロールと一緒にその場に居るのも、実はスクロールした分を加味した、相対的な位置を 1/60 ごとに計算しているためなのだ。これで、1/60 周期で全ての計算処理を済ませることの重要さが分かったかな？

--11

MLS のロジックを公開！！

--12

右図を見ると分かるように、MLS では処理の 6～7 割が、タイマ割り込み処理という、非常識な事をやっている δ。これもひとえに周期を合わせるため・・・。でこんで、登場人物（？）紹介！！

--13

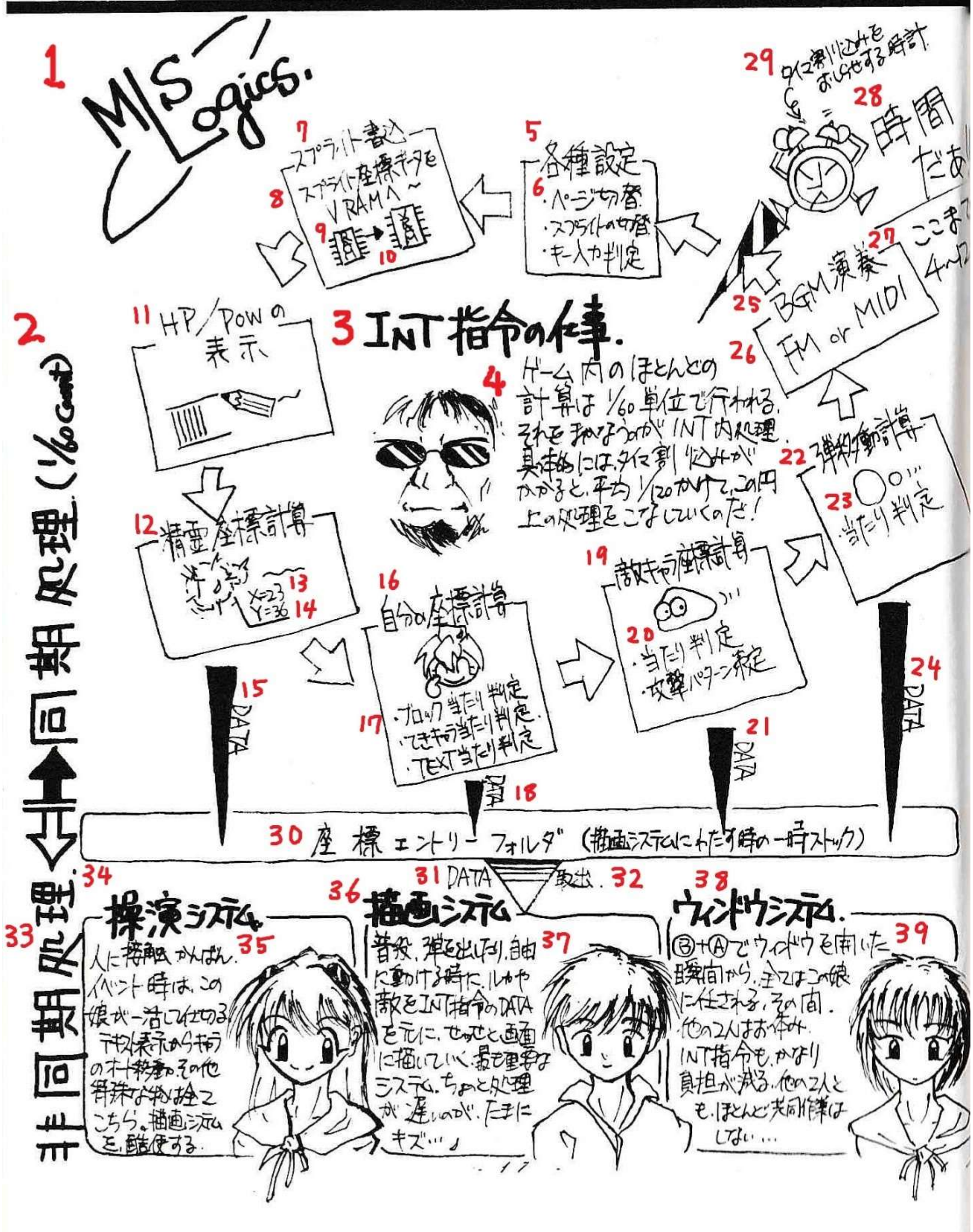
INT 指令：1/60 単位で作業をこなす。また、下の 3 人に作業の指示をする。かなり冷酷で、わたしたデータを描画システムが読んでなくても、1/60 過つと、新しいデータを入れて、古いデータを消してしまう...。

描画システム：ルカ、敵、弾、を、INT 指令から送られたデータを元に画面に描きこむ。描き込みが「非同期」なのは、VDP が遅いため。この描込を 1/60 以内で全て行うのは不可能なのだ。

操演システム：テキスト表示、イベントシーン、見せ場など、おいしい所になると、「描画システム」から処理をのっとり、一括制御する。そのくせ、オート動作時のルカ描込など、めんどくさいものは「描画～」を呼び出し、こき使う！

ウインドウシステム：ウインドウオープン時のみ、全て自分で処理を行い、他のシステムとの共同作業はしない・・・。

---main manual page 17


1
MSX Logics.
29 タイマ割り込みをおしらせする時計
28 時間だあ!!
27 ここまで 4ms
7 スプライト書込
8 スプライト座標データを VRAMへ～
9 10
5 各種設定
6 ・ページ切替 ・スプライトの切替 ・キー入力判定
25 BGM演奏
26 FM or MIDI
2 同期処理(1/60 Count)
11 HP/POWの表示
3 INT指令の仕事.
4 ゲーム内のほとんどの計算は1/60単位で行われる.
それをおこなうのがINT内処理.
具体的には,タイマ割り込みがかかると,平均1/120かけて,この円上の処理をこなしていくのだ!
22 弾移動計算
23 当たり判定
12 精霊座標計算
13 X=23
14 Y=36
16 自分の座標計算
17 ・ブロック当たり判定 ・てきキャラ当たり判定 ・TEXT当たり判定
19 敵キャラ座標計算
20 ・当たり判定 ・攻撃パターン決定
15 DATA
21 DATA
24 DATA
18
30 座標エントリーフォルダ (描画システムにわたす時の一時ストック)
31 DATA 取出. 32
33 非同期処理.
34 操演システム.
35 人に接触,かんばん.イベント時は,この娘が一括して仕切る.テキスト表示からキャラのオート移動,その他特殊な物は全てこちら。描画システムを,酷使する.
36 描画システム
37 普段,弾を出したり,自由に動ける時た,ルゥや敵をINT指令のDATAを元に,せっせと画面に描いていく.最も重要なシステム.ちょっと処理が遅いのが,たまにキズ…。
38 ウィンドウシステム.
39 Ⓑ+Ⓐでウィンドウを開いた瞬間から,全てはこの娘に任される,その間.他の2人はお休み.INT指令も,かなり負担が減る.他の2人とも,ほとんど共同作業はしない…
- 17 -

--1

MLS Logics

--2

同期処理（1/60 count）

--3

INT 指令の仕事。

--4

ゲーム内のほとんどの計算は 1/60 単位で行われる。

それをまかなうのが INT 内処理。

具体的には、タイマ割り込みがかかると、平均 1/120 かけて、この円上の処理をこなしていくのだ！

--5

各種設定

--6

・ページ切替

・スプライトの切替

・キー入力判定

--7

スプライト書込

--8

スプライト座標データを VRAM へ～

--9

RAM

--10

VRAM

--11

HP／Pow の表示

--12

精霊座標計算

--13

X=23

--14

Y=36

--15

DATA

--16 自分の座標計算

--17

・ブロック当たり判定

・てきキャラ当たり判定

・TEXT 当たり判定

--18

DATA

--19

敵キャラ座標計算

--20

・当たり判定

・攻撃パターン策定

--21

DATA

--22

弾移動計算

--23

・当たり判定

--24

DATA

--25

BGM 演奏

--26

FM or MIDI

--27

ここまでで 4〜12ms

--28

時間だあ！！

--29

タイマ割り込みをおしらせする時計

--30

座標エントリーフォルダ（描画システムにわたす時の一時ストック）

--31

DATA

--32

取出。

--33

非同期処理。

--34

操演システム

--35

人に接触、かんばん、イベント時は、この娘が一活して仕切る。

テキスト表示からキャラのオート移動、その他特殊な物は全てこちら。描画システムを、酷使する。

--36

描画システム

--37

普段、弾を出したり、自由に動ける時に、ルカや敵を INT 指令の DATA を元に、せっせと画面に描いていく。最も重要なシステム。ちょっと処理が遅いのが、たまにキズ・・・δ

--38

ウインドウシステム

--39

(B)+(A)でウインドウを開いた瞬間から、全てはこの娘に任される。その間、他の 2 人はお休み。INT 指令もかなり負担が減る。他の 2 人とも、ほとんど共同作業はしない・・・

---main manual page 18

Moon light Saga

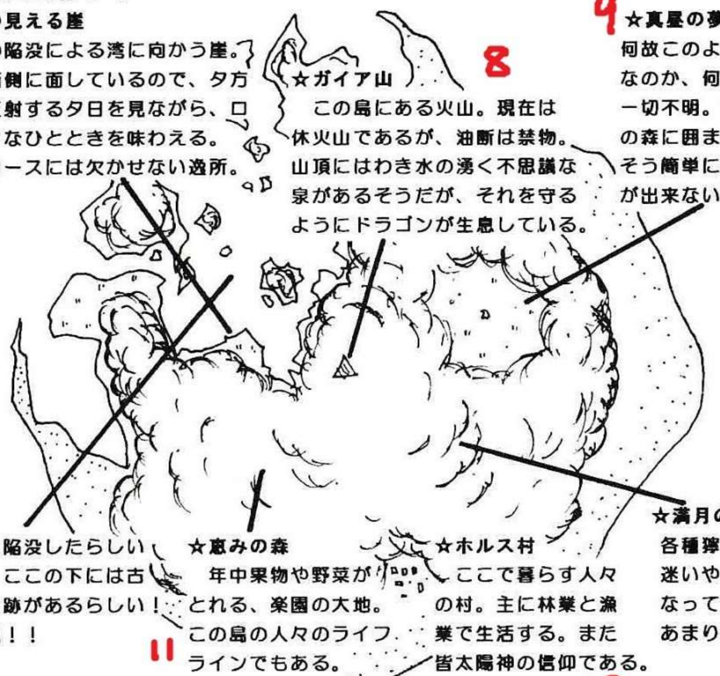
世界紀行 いん エルカドール

Welcome to "Moon light Saga" world !!
ムーンライト・サガ の 世界 へ ようこそ ！！

第４回　ホルス島観光マップ☆

　どうも、こんにちは。今日で「世界紀行いんエルカドール」も、４度目です。今回は、ＭＬＳの舞台でもあるホルス島の、観光的魅力について述べましょう。いつものように、旅先案内人は土屋 暁が務めさせていただきます。最後まで、ごゆっくりお楽しみ下さい。

☪ ホルス島！！



☆夕日の見える崖
　この謎の陥没による湾に向かう崖。この崖は西側に面しているので、夕方には海に反射する夕日を見ながら、ロマンチックなひとときを味わえる。
　デートコースには欠かせない逸所。

☆ガイア山
　この島にある火山。現在は休火山であるが、油断は禁物。山頂にはわき水の湧く不思議な泉があるそうだが、それを守るようにドラゴンが生息している。

☆真昼の夢の草原
何故このような名前なのか、何があるのか一切不明。周りを満月の森に囲まれていて、そう簡単には入ることが出来ない・・・。

☆陥没湾
　古の時に陥没したらしい大地の跡。ここの下には古代文明の遺跡があるらしい！冒険家必見！！

☆恵みの森
　年中果物や野菜がとれる、楽園の大地。この島の人々のライフラインでもある。

☆ホルス村
　ここで暮らす人々の村。主に林業と漁業で生活する。また皆太陽神の信仰である。

☆満月の森
各種獰猛な生物や迷いやすい構造になっているせいであまり近づかない。

わずかですが、ホルス島のことが少しでも分かって頂けたら幸いです。
では、今回はこの辺で失礼します。

あなたの人生の旅が、いつまでも平和に送れますように・・・

Moon light Saga

--2

世界紀行　いん　エルカドール

--3

Welcome to "Moon light Saga" world!!

ムーンライト・サガ　の　世界　へ　ようこそ　！！

--4

第４回　ホルス島観光マップ☆

--5

どうも、こんにちは。今日で「世界紀行いんエルカドール」も、４度目です。

今回は、ＭＬＳの部隊でもあるホルス島の、観光的魅力について述べましょう。

いつものように、旅先案内人は土屋　暁が務めさせていただきます。最後まで、ごゆっくりお楽しみ下さい。

--6

ホルス島！！

--7

☆夕日の見える崖

この謎の陥没による湾に向かう崖。この崖は西側に面しているので、夕方には海に反射する夕日を見ながら。ロマンチックなひとときを味わえる。

デートコースには欠かせない逸所。

--8

☆ガイア山

この島にある火山。現在は休火山であるが、油断は禁物。山頂にはわき水の湧く不思議な泉があるそうだが、それを守るようにドラゴンが生息している。

--9

☆真昼の夢の草原

何故このような名前なのか、何があるのか一切不明。周りを満月の森に囲まれていて、そう簡単には入ることが出来ない・・・。

--10

☆陥没湾

古の時に陥没したらしい大地の跡。ここの下には古代文明の遺跡があるらしい！冒険家必見！！

--11

☆恵みの森

年中果物や野菜がとれる、楽園の大地。この島の人々のライフラインでもある。

--12

☆ホルス村

ここで暮らす人々の村。主に林業と漁業で生活する。また皆太陽神の信仰である。

--13

☆満月の森

各種獰猛な生物や迷いやすい構造になっているせいであまり近づかない。

--14

わずかですが、ホルス島のことが少しでもわかって頂けたら幸いです。

では、今回はこの辺で失礼します。

--15

あなたの人生の旅が、いつまでも平和に遅れますように・・・

--16

---main manual page 19

Moon light Saga

- Horus -

GODs

其は遠き地より我らを見守り
時に命の手を差し伸べ
時に雷を与えんとす。
絶大にして絶対なる者・・・

Creater's notes...



Moon light Saga

- Horus -

GODs

--2

其は遠き地より我らを見守り

時に命の手を差し伸べ

時に雷を与えんとす。

絶大にして絶対なる者・・・

--3

Creater's notes...

--4

---main manual page 20

1 プログラマー土屋のページ

2 俺の話を聞けぇ―――っ！

EALIA's Free talk. ―

3 ども。今日は！ Ealiaです。Moon light Saga。楽しんで頂けたでしょうか？
今日は完全にフリー（何を話しても良い）ということで。M.L.S.を作り始めたきっかけでもお話しましょうか。

4 Moon light Sagaがこの世に生を受けること…

5 1993年。8月。この時に全てが始まったのです。このゲーム。市販されている何のゲームに似ていると思いますか？ 先日。外国の方からメールを頂きました。そこには「スーファミの聖剣伝説2ににてますね」と書いてあった（もちろん英語で）のです。正直びっくりしました。外国の方が「聖剣伝説2」を知っていた事もそうですが。それ以上に、このゲーム。MLSが聖剣伝説2をモチーフにしていたことが分かったということが。ショックでした。…といっても。分かる人は分かると思いますけど…
1993年8月。私は友人宅で。初めて聖剣伝説2というゲームを見ました。ただのアクションRPGと言ってしまえばそれまでですが。今までと違う何かがあったような気がしました。

そして。MSXでこの手のRPGが無いこと。なぜ無いのか。ないなら俺が作る！…
このような動機でできたのがMLSです。まず全画面スムーズスクロール。これが絶対に不可能だったら。MLSの開発は。中止にする予定でした。かさね合わせ…これも同様でした。
このゲーム。制作当初は同人で出すことは考えても見なかった（ていうか。同人を知らなかった）のです。Loginのソフコンで一席をもらうことが夢でしたからね。しかし今はこうやって皆さんの前にある。作り始めた時とは時が違うのです。3年という時間はコンピューター業界では永遠にも近い意味ものがあります。その間にいろいろな事がありました。考え方も。夢も。当時とは全くちがいます。これからも時は進みます。でも。製作者として。MLSは。MSX界屈指のゲームとなることを願っています。そして。MSXの歴史をひも解く時。MLSも一緒に姿を現すような。そんなゲームを作ってきたつもりでいます。

6 フリートーク。～えばんげりおん～

7 ちょっと遅れた（3钼くらい？）けど。全部見ました。
エヴァについては。個人でまるで見解が違うと思うので何も言いません。まあ。あそこまでリアルに人間を描きこんだ話は。今までに例がないのではないでしょうか？ ハッキリ言ってハマりましたね。現代人として。異常なまでにシンクロしたアニメでありました。うーん。紙面が足りないよぉ～（T.T） おしまいっ！

8 後編のはなし

9 えと…。できれば今年度中に出したいと思ってはいますが…（^^；
かなりすごい所でゆってますからねぇ…。でも。前編の進みぐあいから考えると。来年春…もしくは夏になってしまうかもです。必ず出しますから。まっていて下さいね。

プログラマー土屋のページ

--2

俺の話を聞けぇーっ！EALIA's Free talk, -

--3

ども、今日は！Ealia です。Moon light Saga、楽しんで頂けたでしょうか？

今日は完全にフリー（何を話しても良い）ということで、M.L.S.を作り始めたきっかけでもお話ししましょうか。

--4

Moon light Saga がこの世に生を受けること...

--5

1993 年、8 月。この時に全てが始まったのです。このゲーム、市販されている何のゲームに似ていると思いますか？先日、外国の方からメールを頂きました。そこには「スーファミの聖剣伝説 2 ににてますね」と書いてあった（もちろん英語で）のです。正直びっくりしました。外国の方が「聖剣伝説 2」を知っていた事もそうですが、それ以上に、このゲーム、ＭＬＳが、聖剣伝説 2 をモチーフにしていたことが分かったということがショックでした。・・・といっても、分かる人は分かると思いますけど...

1993 年 8 月、私は友人宅で、初めて聖剣伝説 2 というゲームを見ました。ただのアクション RPG と言ってしまえばそれまでですが、今までと違う何かがあったような気がしました。

そして、MSX でこの手の RPG が無いこと。なぜ無い！ないなら俺が作る！・・・・

このような動機でできたのが、MLS です。まず全画面スムーズスクロール、これが絶対に不可能だったら、MLS の開発は、中止にする予定でした。かさね合わせ・・：これも同様でした。

このゲーム、制作当初は同人で出すことは考えても見なかった（っていうか、同人を知らなかった）のです。Login のソフコンで一席をもらうことが夢でしたからね。しかし今はこうやって皆さんの前にある。作り始めた時とは時が違うのです。3 年という時間はコンピューター業界では永遠にも近いものがあります。その間にいろいろな事がありました。考え方も、夢も、当時とは全くちがいます。これからも時は進みます。でも、製作者として、MLS は、MSX 界屈指のゲームとなることを願っています。そして、MSX の歴史をひも解く時、MLS も一緒に姿を現わすような、そんなゲームを作ってきたつもりでいます。

--6

フリートーク。～えばんげりおん～

--7

ちょっと遅れた（3 ヶ月くらい？）けど、全部見ました。エヴァについては、個人でまるで見解が違うと思うので何も言いません。まあ、あそこまでリアルに人間を描き込んだ話は、今までに例がないのではないでしょうか？ハッキリ言ってハマりましたね。現代人として、異常なまでにシンクロしたアニメでありました。うーん。紙面が足りないよぉ～(T_T)

おしまいっ！

--8

☆後編のは・な・し

--9

えと・・・。できれば今年中に出したいと思っていますが・・・(^^;かなりすごい所で切ってますからねえ・・・。で

も、前編の進みぐあいから考えると、来年春・・・もしくは夏になってしまうかもです。必ず出しますから、まっていて下さいね☆。

--10

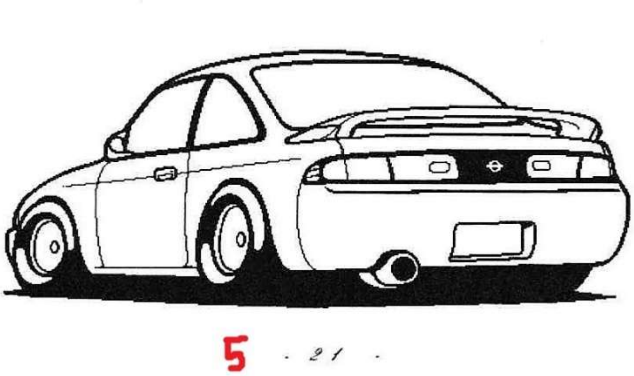
---main manual page 21

free talk

　どうも、Pang Hashi です。今回はマップを担当しました。ゲームの感想と一緒にマップの感想も聞かせてくれると嬉しいなぁ。内容等も評価してくれると、みんなの意見が後編にも生きてくるのでよろしくね。主人公の自動回避や透過機能は、みんなの意見をもとに追加された機能なんです。

　さて、話は変わりますが、皆さんの中で車好きってどのくらいいるんでしょうか？　私は念願のシルビア S14（MC 前）を購入して、最近は車の事ばかり考えてます。ローンもきついですが、やっぱり自分の好きな車にしました。これから少しずつチューニングしていくつもりです。そんな訳で、車好きからのお手紙も個人的に募集してます。
　最近は車検も規制緩和されて多少の事なら、車検に通っちゃうからいいですね。最低地上高も 9cm 以上あれば OK だし。でも、ある日まで違法だった車が次の日から合法、これも何か変な話ですよね。

　これは私の意見ですが、車の外観や音云々よりも、ブレーキランプやヘッドライトの電球が切れた状態で走る方が、危険だと思う。
　そして、一番問題なのは日本の道路工事は要領が悪い事。きれいに舗装されたと思うとすぐに、水道管だとか電話線の工事で凸凹にしてしまう。どうして先に水道管や電話線の工事をしないのか？
　そんな訳で最低地上高 9cm ではきびしい所もありますが（店の出入り等も含めて）、それでもかっこいい車に乗りたいですね。



free talk

--2

どうも、Pang Hashi です。今回はマップを担当しました。ゲームの感想と一緒にマップの感想も聞かせてくれると嬉しいなぁ。内容等も評価してくれると、みんなの意見が後編にも生きてくるのでよろしくね。主人公の自動回避や透過機能は、みんなの意見をもとに追加された機能なんです。

--3

さて、話は変わりますが、皆さんの中で車好きってどのくらいいるんでしょうか？　私は念願のシルビア S14（MC 前）を購入して、最近は車の事ばかり考えています。ローンもきついですが、やっぱり自分の好きな車にしました。これから少しずつチューニングしていくつもりです。そんな訳で、車好きからのお手紙も個人的に募集してます。

最近は車検も規制緩和されて多少の事なら、車検に通っちゃうからいいですね。最低地上高も 9cm 以上あれば OK だし。でも、ある日まで違法だった車が次の日から合法、これも何か変な話ですよね。

--4

これは私の意見ですが、車の外観や音云々よりも、ブレーキランプやヘッドライトの電球が切れた状態で走る方が、危険だと思う。

そして、一番問題なのは日本の道路工事は要領が悪い事。きれいに舗装されたと思うとすぐに、水道管だとか電話線の工事で凸凹にしてしまう。どうして先に水道管や電話線の工事をしないのか？

そんな訳で最低地上高 9cm ではきびしい所もありますが（店の出入り等も含めて）、それでもかっこいい車に乗りたいですね。

--5

--6

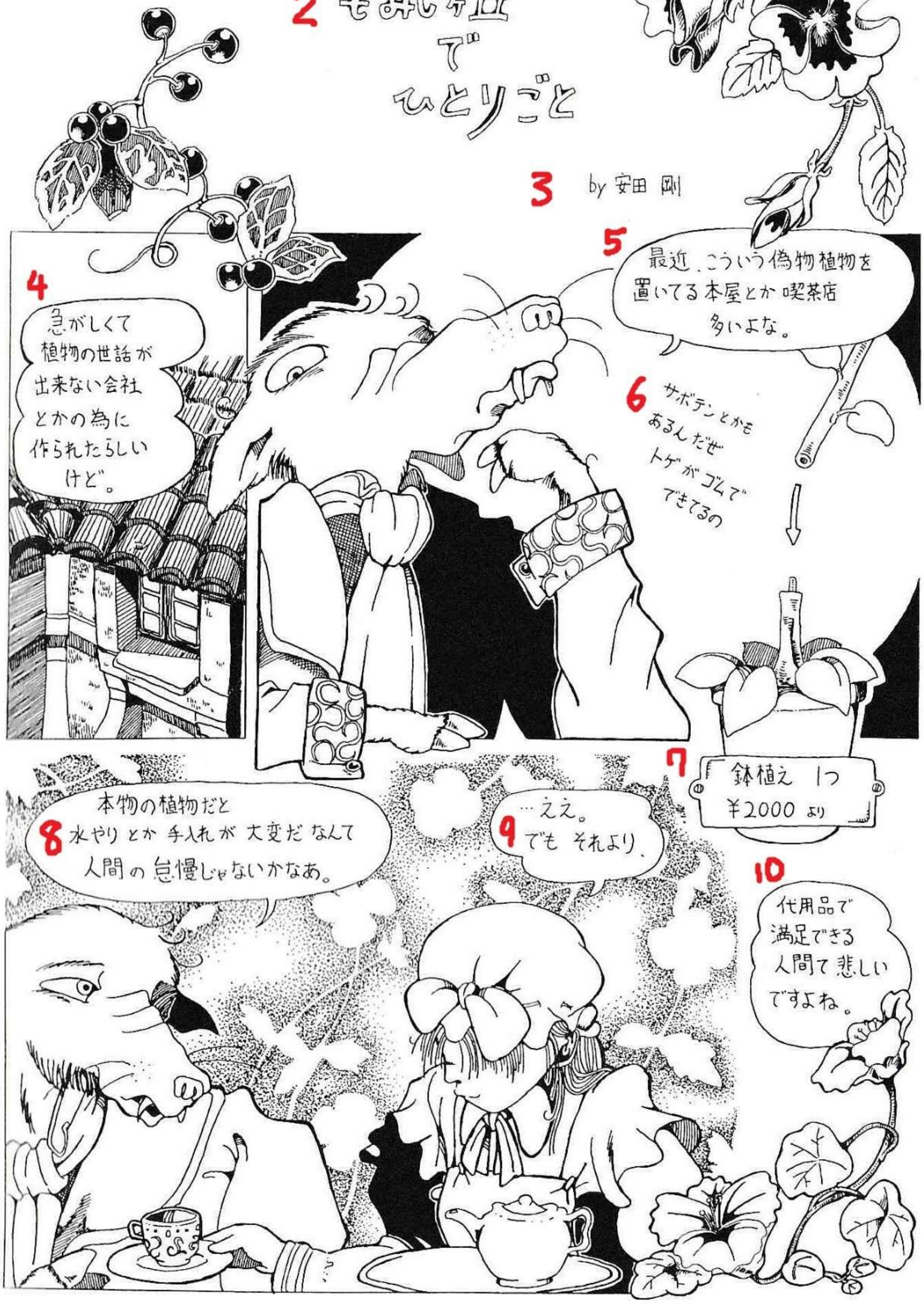
マッパーPangHashi のページ

---main manual page 22

マッパー安田のページ

もみじヶ丘でひとりごと

by 安田 剛



--1

マッパー安田のページ

--2

もみじヶ丘でひとりごと

--3

by　安田　剛

--4

急がしくて植物の世話が出来ない会社とかの為に作られたらしいけど。

--5

最近、こういう偽物植物を置いてる本屋とか喫茶店多いよな。

--6

サボテンとかもあるんだぜトゲがゴムでできてるの

--7

鉢植え　1つ¥2000より

--8

本物の植物だと水やりとか手入れが大変だなんて人間の怠慢じゃないかなあ

--9

…ええ。

でもそれより、

--10

代用品で満足できる人間て悲しいですよね。

---main manual page 23

C O M M E N T.
of
唯鬼

こんにちは。唯鬼といーます。MLS(ムーンライト・サガ)では、紙の一枚絵とかをやらしてもらってます。



致らぬ点ばかりとは存じますがよろしくお願いいたします。

ぐきぐき。
ちっと変な文なので、いつも通りの気分で書きます。すんませんね。
おわります。
っておわっちゃ駄目えん。これからなのにぃ。うきゅきゅ———。

で、今最もフェイバリットなマンガアーティストは、林正之です。
ウラワザえもんとか極楽りんごとか花と小箱とかも描いてます。
グーですよグー。

あと、the PRODIGYの新曲のFire Starter良いですよォ。
夏にはアルバムもでるってゆーし、しあわせですわん。以上っ!

--1

COMMENT. of 唯鬼

--2

こんにちは。唯鬼とい一ます。MLS（ムーンライト・サガ）では、紙の一枚絵とかをやらしてもらってます。

--3

うきゅー～？

--4

至らぬ点ばかりとは存じますが、よろしくお願いいたします。

ぐぎぐぎ。

ちっと変な文なので、いつも通りの気分で書きます。すんませんね。

おわります。

っておわっちゃ駄目えん。これからなのにぃ。うきゅきゅー。

で、今最もフェイバリットなマンガアーティストは、林正之です。

ウラワザえもんとか極楽りんごとか花とり箱とかを描いてます。

グーですよグー。

あと、the PRODIGY の新曲の Fire Starter 良いですよォ。

夏にはアルバムもでるってゆーし、しあわせですわん。以上っ！

--5

- 23 -

--6

原画マン唯鬼のページ

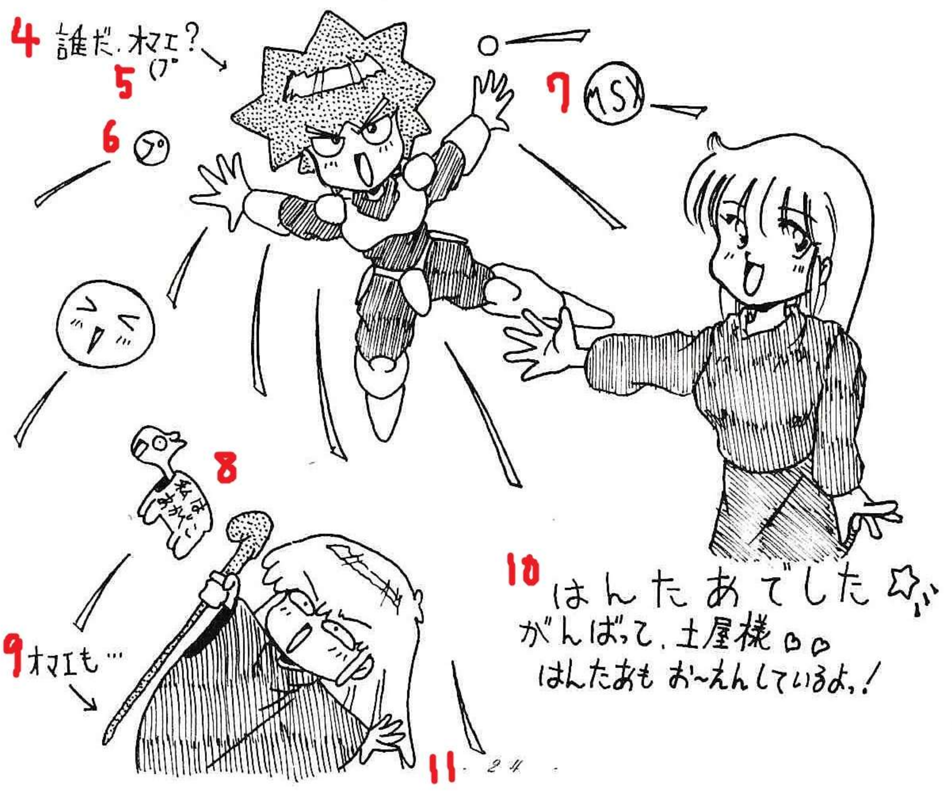
---main manual page 24

ドッターはんたあのページ

ども！はんたあです☆

フンガー！ 私は誰. ここはどこ？ ムッキー！(@Q@)/
私はなぜ ここに居るのでしょう？ うーん 今 土屋様の
お宅で これを書かされ … いや 書かせて いただいて
おります。 ムヒー。

現 時点では 何もしておりません。(笑)
多分. 敵キャラのドット絵なんぞを プップッ 描いとると思います。
仮にも 他サークルの代表さんなのに…。＞私
書くことありませんよー, 土屋様～。(^^;
え？ 絵？ えー. ええ. (なんじゃそりゃ) おりじなるねッ☆



はんたあでした☆
がんばって, 土屋様♡♡
はんたあも お～えんしているよっ！

--1

ドッターはんたあのページ

--2

ども！はんたあです☆ミ

--3

フンガー！私は誰、ここはどこ？ムッキー！(@Q@)/

私はなぜここに居るのでしょう？うーん今土屋様のお宅でこれを書かされ…いや書かせていただいております。ムヒー。

現時点では何もしておりません。（笑）

多分、敵キャラのドット絵なんぞをプツプツ描いとると思います。

仮にも他サークルの代表さんなのに…。＞私

書くことありませんよー、土屋様～。(^^;

え？絵？えー。ええ。（なんじゃそりゃ）おりじなるねッ☆

--4

誰だ、オマエ？

--5

（プ

--6

プ

--7

MSX

--8

私はあかべこ

--9

オマエも…

--10

はんたあでした☆ミ

--11

がんばって、土屋様

はんたあもおーえんしているよ！

--12

---main manual page 25

ども、皆様始めまして、シナリオお手伝いのＫＵＲＡです。えー、何も仕事らしい仕事はしていない私ですが、ページを頂いたので、しばしおしゃべりにおつき合いください。

シナリオ屋さんの卵を目指している私が嫌いなネタがいくつかありまして、それだけは自分でお話作るときには主人公にするまいと思っております。
まず、転生、お次は血筋、最後に異世界召喚物というこの三つは私にとって禁じ手です。どーしてかと言いますと、転生と血筋は自分の努力と関係のないところで理由付けされてしまうので、どーも好きになれません。あとは、結構揚げ足をとるのが好きなもので・・・・・・・。

前世が勇者〇×だの神様だの、と言うのを見ると・・・・・・そのまた前世は？とか、確率的に一番多いのは微生物だから、きっと自分の前世は大腸菌かビフィズス菌なんだろーなー、と思ってしまいます。ヒンズー教徒の皆さんは、悪いことをすると動物に生まれ変わる、という考え方があるそうですが、微生物に比べれば、哺乳類に生まれ変われる分、随分と幸せかなあ、なんて思ってます。

次の血筋や異世界召喚物は、自分の努力ではないもので未来が決まってしまう、という展開がどうも好きになれないもので。　特に血筋ネタを見ると、「お前は悪徳君主か！革命起こしちゃるー」と思わずカんでしまいます。骨の髄まで平民なんですかね、私。

異世界召喚物も、どーせなら不思議な力なんかに頼るという”卑怯な”ことをせずに（だって、悪役の人がかわいそうじゃないですか。あなたなら、いきなりやってきた他の世界の人間に不思議な力でやっつけられる、ということを納得できますか？）堂々と科学の力で勝負してもらいたいなあ、と思ってしまいます。（それはそれで相手は納得できないかも）
理系の人なら、硝石から火薬を作って悪党どもを吹き飛ばすとか、火縄銃を作るとか、核兵器を作ってしまうとか・・・・・いや、作りやすいのは化学兵器（某サ〇ンなど）ですけど・・・・・・・・。

だから、努力が報われる話が好みです。その点から言うと、最近のＲＰＧは悲しい・・・・・・・・、話の展開が読めていても、必ず罠に引っかかってしまう一本道シナリオにはもううんざりです。経験値稼ぎにもならないような無用な戦闘も。

いつか、ゲーム中で自分が考えたことが大抵実行できて、しかもその結果がちゃんと物語の中で反映されるという、そんなゲームが作りたいものです。
いや、実はこのＭＬＳの中でも、いくつかお話を考えて用意しておきました。どうか、楽しんで頂けたら幸いです。うふふ。
では、皆様お元気で。

シナリオ屋ＫＵＲＡのペー

--1

ども、皆様初めまして、シナリオお手伝いのＫＵＲＡです。えー、何も仕事らしい仕事はしていない私ですが、ページを頂いたので、しばしおしゃベりにおつき合いください。

--2

シナリオ屋さんの卵を目指している私が嫌いなネタがいくつかありまして、それだけは自分でお話作るときには主人公にするまいと思っております。

まず、転生、お次は血筋、最後に異世界召喚物というこの三つは私にとって禁じ手です。どーしてかと言いますと、転生と血筋は自分の努力と関係のないところで理由付けされてしまうので、どーも好きになれません。あとは、結構揚げ足をとるのが好きなもので・・・・・・・。

--3

前世が勇者〇×だの神様だの、と言うのを見ると・・・・・・そのまた前世は？とか、確率的に一番多いのは微生物だから、きっと自分の前世は大腸菌かビフィズス菌なんだろーなー、と思ってしまいます。ヒンズー教徒の皆さんは、悪いことをすると動物に生まれ変わる、という考え方があるそうですが、微生物に比べれば、哺乳類に生まれ変われる分、随分と幸せかな、なんて思ってます。

--4

次の血筋や異世界召喚物は、自分の努力でないもので未来が決まってしまう、という展開がどうも好きになれないもので。　特に血筋ネタを見ると、「お前は悪徳君主か！革命起こしちゃるー」と思わず力んでしまいます。骨の髄まで平民なんですかね、私。

--5

異世界召喚物も、どーせなら不思議な力なんかに頼るという”卑怯な”ことをせずに（だって、悪役の人がかわいそうじゃないですか。あなたなら、いきなりやってきた他の世界の人間に不思議な力でやっつけられる、ということを納得できますか？）堂々と科学の力で勝負してもらいたいなあ、と思ってしまうます。（それはそれで相手は納得できないかも）

理系の人なら、硝石から火薬を作って悪党どもを吹き飛ばすとか、火縄銃を作るとか、核兵器を作ってしまうとか・・・・・いや、作りやすいのは化学兵器（某サ〇ンなど）ですけど・・・・・・・・。

--6

だから、努力が報われる話が好みです。その点から言うと、最近のＲＰＧは悲しい・・・・・・・・、話の展開が読めていても、必ず罠に引っかかってしまう一本道シナリオにはもううんざりです。経験値稼ぎにもならないような無用な戦闘も。

--7

いつか、ゲーム中で自分が考えたことが大抵実行できて、しかもその結果がちゃんと物語の中で反映されるという、そんなゲームが作りたいものです。

いや、実はこのＭＬＳの中でも、いくつかお話を考えて用意しておきました。どうか、楽しんで頂けたら幸いです。うふふ。

では、皆様お元気で。

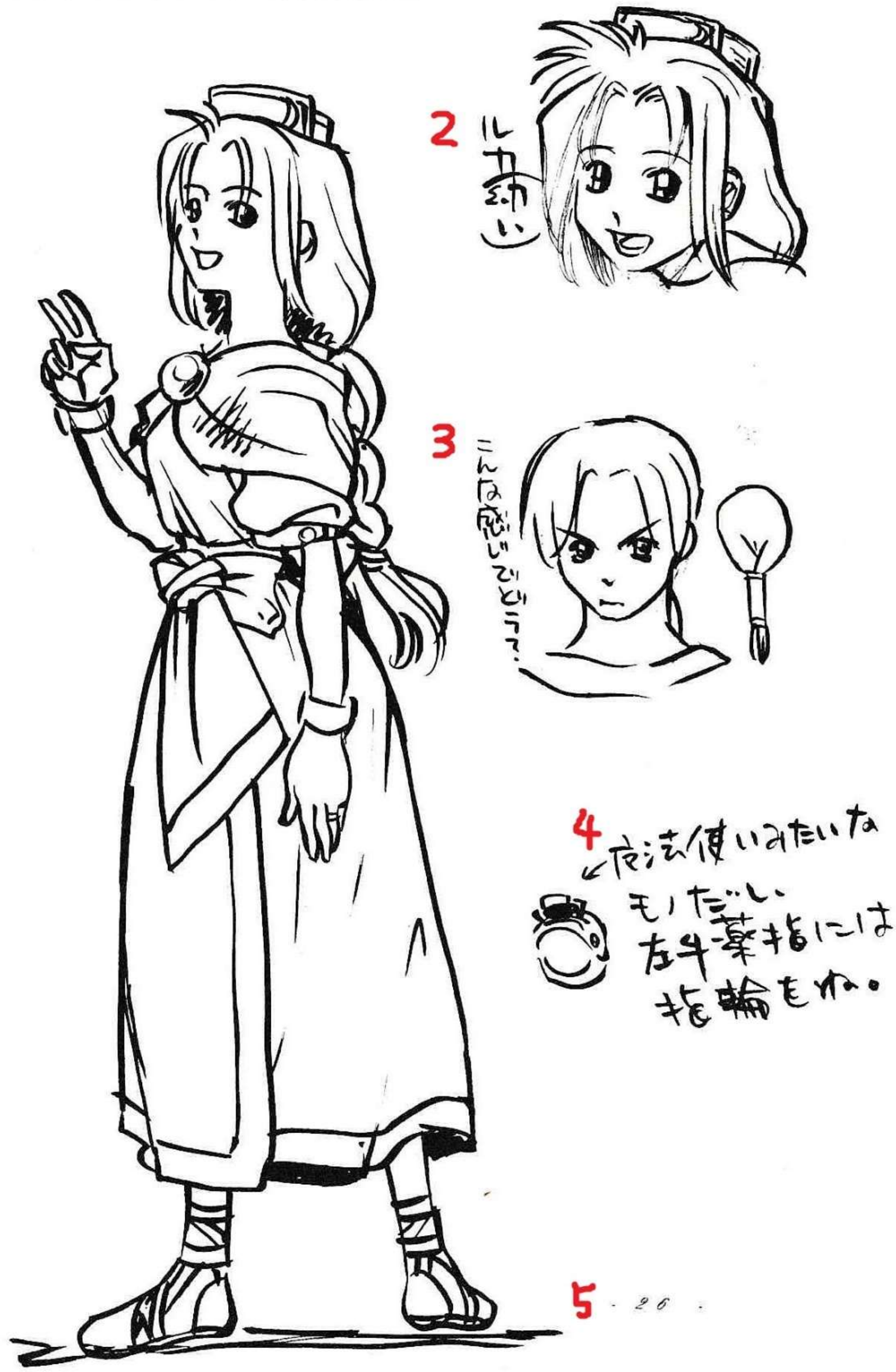
--8

--9

シナリオ屋ＫＵＲＡのページ

---main manual page 26

おまけ！
ＭＬＳラフスケッチ（設定資料）



--1

おまけ！

ＭＬＳラフスケッチ（設定資料）

--2

ルカ（幼い）

--3

こんな感じでどう？

--4

←魔法使いみたいなモノだし、左手薬指には指輪をね。

--5

---main manual page 27

1 ゲームの必勝法！

2 ★精霊を巧みに使え！！

3 このゲームは精霊を如何に使いこなすかが、ゲームの鍵だ！！
敵には色々な攻撃パターンがあるよね。それによっては、普段は不便に思える使い方がかなり使えたりするときもあるんだ。

4 ① ビービーは賢い！？

ムーンフォレストに出てくる「ビービー」という敵。はち○つレモンの蜂のようなこの敵は、何と自分と縦横のラインが合わさると、一斉に弾を連射してくるという、非常に厄介な敵だ。なぜなら、通常弾は、やはり相手と縦か横のラインを合わせないと当たらないからだ。

そこで、Aボタンを押しっぱなしにする「精霊操縦」を使おう！！
これは、精霊だけ移動して攻撃するために、自分は同一ラインに並ばなくても敵を倒せる！ただし、自分の周りに敵がいないことを確認してからやろうね。



8 ② シルフは特殊な精霊だ！

シルフという精霊を手に入れた時、殆どの人は「使えない・・・」と思うかも知れない。何せ、連射は効かない、攻撃力は弱い、いらん方向へ弾を出すなど、良いこと無いからね。でも、これを逆手に使う方法がある。普段はルカが弾をはく。だから、弾を出す瞬間は止まってしまうよね。これを、コンフィグで「弾発射位置変更」によって、精霊側にすると・・・。
これは普通の精霊だと非常に厄介なモードで、自分の撃ちたい方向へ弾が撃てないと言う致命的な現象が起こる。しかし、シルフの場合、常に４方向に弾を出しているため、このモードを使っても、何の害もないのだ。しかも、自分も弾を撃つときに停止しないため、弾を撃ちながら爆走できる！！

9 ★ 頑張った人にはそれなりの、頑張らなかった人にはそれだけの・・

10 このゲームは、実は色々な隠しがある。らしい・・・。
だから、一度クリアしたからって安心してはいけないゾ！！実際、大筋のシナリオと関係ない「遊び」が存在するのは事実。

また、その代わり、アクションが下手な人でもちゃんとクリアできるような配慮もして有るよ。もちろん、そういう人でも優位に立てるようなものだって存在する。

さて、あなたはいくつ発見できるかな？

--1

ゲームの必勝法！

--2

★精霊を巧みに使え！！

--3

このゲームは精霊を如何に使いこなすかが、ゲームの鍵だ！！

敵には色々な攻撃パターンがあるよね。それによっては、普段は不便に思える使い方がかなり使えたりするときもあるんだ。

--4

(1)　ビービーは賢い！？

ムーンフォレストに出てくる「ビービー」という敵。はち〇つレモンの蜂のようなこの敵は、何と自分と縦横のラインが合わさると、一斉に弾を連射してくるという、非常に厄介な敵だ。なぜなら、通常弾はやはり相手と縦か横のラインを合わせないと当たらないからだ。

そこで、Ａボタンを押しっぱなしにする「精霊操縦」と使おう！

これは、精霊だけ移動して攻撃するために、自分は同一ラインに並ばなくても敵を倒せる！ただし、自分の周りに敵がいないことを確認してからやろうね。

--5

BeeBee

--6

beebee が弾を出す区域

--7

このように横を向くと左右、たてを向くと上下が臨戦態勢になるのさ！

--8

(2)　シルフは特殊な精霊だ！

シルフという精霊を手に入れた時、殆どの人は「使えない・・・」と思うかも知れない。何せ、連射は効かない、攻撃力は弱い、いらん方向へ弾を出すなど、良いこと無いからね。でも、これを逆手に使う方法がある。普段はルカが弾をはく。だから、弾を出す瞬間が止まってしまうよね。これを、コンフィグで「弾発射位置変更」によって、精霊側にすると・・・。

これは普通の精霊だと非常に厄介なモードで、自分の撃ちたい方向へ弾が撃てないという致命的な現象が起こる。しかし、シルフの場合、常に４方向に弾を出しているため、このモードを使っても、何の害もないのだ。しかも、自分も弾を撃つ時に停止しないため、弾を撃ちながら爆走できる！！

--9

★　頑張った人にはそれなりの、頑張らなかった人にはそれだけの・・

--10

このゲームは。実は色々な隠しがある。らしい・・・。

だから、一度クリアしたからって安心してはいけないゾ！！実際、大筋のシナリオと関係ない「遊び」が存在するのは

事実。

また、その代わり、アクションが下手な人でもちゃんとクリアできるような配慮もして有るよ。もちろん、そういう人でも優位に立てるようなものだって存在する。

さて、あなたはいくつ発見できるかな？

--11

---main manual page 28

ユーザーサポートについて

付属のアンケート用紙は、必ず投函下さい。今後の糧とさせていただきます。また、アンケートをご投函された方には、後編－セレナの章－のご案内を、いち早くさせて頂きます。

当製品にバグなどございましたら、お知らせ下さい。

もし、ディスクなどを破壊してしまった場合、破壊されたディスク、ブランクディスク、送料１９０円と一緒にその旨をお送り下さい。

本製品に関するご意見、御要望は下記の住所まで・・・。

[redacted]

土屋　暁　方　「Maple Yard　ホルス係」

E-MAIL:　ＮＩＦＴＹ　BXI04455
YU-KI net　YUKI029
BAN net　BAN0078

Moon light Saga -Horus-

編集：
土屋　暁　（企画・宣伝）

スタッフ：
土屋　暁　*(Main program)*
Pang Hashi　*(MAP graphics)*
安田　剛　*(MAP graphics)*
はんたあ　*(Graphic charactor)*
KURA　*(Scinario maker)*
唯鬼　*(image picture)*
福井　英晃　*(Music composer)*

編集：茨城県日立市 MYE編集部
茨城県日立市鮎川町5-10-25-205

印　刷：あかつき印刷

平成８年８月２日第１刷発行

--1

Moon light Saga

--2

ユーザーサポートについて

--3

付属のアンケート用紙は、必ず投函下さい。今後の糧とさせていただきます。また、アンケート用紙をご投函された方には、後編ーセレナの章ーのご案内を、いち早くさせて頂きます。

当製品にバグなどございましたら、お知らせ下さい。

もし、ディスクなどを破壊してしまった場合、破壊されたディスク、ブランクディスク、送料 190 円と一緒にその旨をお送り下さい。

本製品に関するご意見、ご要望は下記の住所まで・・・。

--4

土屋　暁　方　「Maple Yard　ホルス係」

--5

E-MAIL: ＮＩＦＴＹ　BXI04455

YU-KI net　YUKI029

BAN net　BAN0078

--6

Moon light Saga -Horus-

--7

編集：

土屋　暁　（企画・宣伝）

--8

スタッフ：

土屋　暁　（Main program）

Pang Hashi（MAP graphics）

安田　剛　（MAP graphics）

はんたあ　（Graphic charactor）

KURA　（Scinario maker）

唯鬼　（image picture）

福井　英晃（Music composer）

--9

編集：茨城県日立市 MYE 編集部

茨城県日立市鮎川町 5-10-25-205

--10

印刷：あかつき印刷

--11

平成８年８月２日第１刷発行

--12

---main manual page 29

---main manual back cover

1 Maple Yard

--1

Maple Yard

---appendix front cover



追記
APPENDIX

ホルスの章

--2

追記

APPENDIX

---appendix page 1

はじめに

ども、こんにちは。MapleYardです。
この度は、ＭＬＳのお買いあげ誠にありがとうございます。
本当に長く長く、長～く、お待たせしてしまい、大変申し訳有りませんでした。
　さて、実は、ＭＬＳは１９９６年８月を目処に制作されていたのです。すなわち、マニュアルもそれを目処に作られていたわけで、そうなると当然ながら、それ以降に変更があった事柄は載せることが出来ないわけです。
　そこで、このように「追記」という形でマニュアルの補足をさせていただきますね。
　実は、こっちの方が結構重要なことがらが載っているような気もします。ですから、是非見落とさず最後まで読みましょう。

目次

--2

ども、こんにちは。MapleYard です。

この度は、ＭＬＳのお買いあげ誠にありがとうございます。

本当に長く長く、長～く、お待たせしてしまい、大変申し訳ありませんでした。

さて、実は、ＭＬＳは１９９６年８月を目処に制作されていたのです。すなわち、マニュアルもそれを目処に作られていたわけで、そうなると当然ながら、それ以降に変更があった事柄は載せることが出来ないわけです。

そこで、このように「追記」という形でマニュアルの補足をさせていただきますね。

実は、こっちの方が結構重要なことがらが載っているような気もします。ですから、是非見落とさず最後まで読みましょう。

--3

目次

--4

1 # *１．起動時のオプション*

2 　ＭＬＳは、様々な方法で起動を変更することが出来ます。
これにより、ゲームの快適度がかなり上がる事でしょう。

3 ## １－１．環境変数

　ＭＬＳは、起動時に環境変数をいくつか読み込んでいます。
それらを変更することによって、起動方法を変更することが出来ます。
　ＭＬＳで使われている公開環境変数には以下のものがあります。

4 **SET MIDI**
SET OPENING

5 以下、これらの説明を入れます。

6 **●SET MIDI**

　ＭＩＤＩを使うか使わないか、そしてＭＩＤＩＩＦ３による使用かを決めます。

7 **使用方法：SET MIDI ＝［数値］**

8 **［数値］：１＝ＭＩＤＩを使用する**
２＝ＭＩＤＩを根本から絶つ！
３＝ＭＩＤＩＩＦ３を使って演奏する

9 ＭＩＤＩＩＦ３を使用するときは、別途２５６ＫＢ以上の、メモリマッパーに対応した増設ＲＡＭをご用意ください。逆に言うと、２５６ＫＢのＩＲでは、どんなに高性能なＭＩＤＩインターフェイスがついていても、絶対にＭＩＤＩはなりません。

　［数値］を２にすると、ＭＩＤＩを完全にカットしてしまうことが出来ます。
　では、カットすることに何のメリットがあるのでしょうか？

10 **ＭＩＤＩをカットするとこんなにお得！！**

11 ＭＩＤＩデータはそれ自体が大容量なので、当然ディスクアクセスも長くなりがち。読み込まなければ当然その分の時間は短縮。ロード時間が実質半減します。
ＭＩＤＩデータを蓄えておくＲＡＭが、そのままディスクキャッシュに使われるので、キャッシュ容量が増えます。しかも、ＭＩＤＩ分のデータが減るので、その分キャッシュヒット率が向上！

12 このように、ＭＩＤＩを切ると、機動性が増すわけですね。

--2

ＭＬＳは、様々な方法で起動を変更することが出来ます。

これにより、ゲームの快適度がかなり上がる事でしょう。

--3

１－１．環境変数

ＭＬＳは、起動時に環境変数をいくつか読み込んでいます。

それらを変更することによって、起動方法を変更することが出来ます。

ＭＬＳで使われている公開環境変数には以下のものがあります。

--4

SET MIDI

SET OPENING

--5

以下、これらの説明を入れます。

--6

●SET MIDI

ＭＩＤＩを使うか使わないか、そしてＭＩＤＩＩＦ３による使用かを決めます。

--7

使用方法：SET MIDI = [数値]

--8

[数値]:1=ＭＩＤＩを使用する

2=ＭＩＤＩを根本から絶つ！

3=ＭＩＤＩＩＦ３を使って演奏する

--9

ＭＩＤＩＩＦ３を使用するときは、別途２５６ＫＢ以上の、メモリマッパーに対応した増設ＲＡＭをご使用ください。

逆に言うと、２５６ＫＢのｔＲでは、どんなに高性能なＭＩＤＩインターフェイスがついていても、絶対にＭＩＤＩはなりません。

[数値]を２にすると、ＭＩＤＩを完全にカットしてしまうことが出来ます。

では、カットすることに何のメリットがあるのでしょうか？

--10

ＭＩＤＩをカットするとこんなにお得！！

--11

ＭＩＤＩデータはそれ自体が大容量なので、当然ディスクアクセスも長くなりがち。読み込まなければ当然その分の時間は短縮。ロード時間が実質半減します。

ＭＩＤＩデータを蓄えておくＲＡＭが、そのままディスクキャッシュに使われるので、キャッシュ容量が増えます。

しかも、ＭＩＤＩ分のデータが減るので、その分キャッシュヒット率が向上！

--12

このように、ＭＩＤＩを切ると、機動性が増すわけですね。

--13

M.L.S.

---appendix page 3

1 Q&AQ&AQ&AQ&AQ&AQ&AQ&AQ&AQ&AQ&AQ&AQ&AQ&AQ&AQ&AQ&AQ&AQ&A

2 んでＱ！

3 　セットアップメニューで音源設定をＦＭ音源にするのとは何か違いが有るんですか？別に同じならメニューで変えた方が楽でいいじゃん。

4 ではＡ！

5 　はい、この辺はちょっとややこしいので解説しますね。
ＭＬＳのＭＩＤＩモードは３つ有ります。

6 **１．ＭＩＤＩ常駐・ＭＩＤＩ演奏モード**
２．ＭＩＤＩ常駐・ＦＭ音源演奏モード
３．ＭＩＤＩ無し・ＦＭ音源演奏モード

7 　この中で、何故２のような状態が存在するのかお話ししましょう。ＭＬＳでは、ゲーム中にＭＩＤＩとＦＭ音源をスムーズに切り替えることが出来ますね。すなわち、ＭＩＤＩとＦＭ音源が同居しているからこそ、このような芸当が出来るわけです。すなわち「ＭＩＤＩのスタンバイは出来てるけど、今はＦＭ音源で演奏しているよ」というのが２のモードです。
　では、３は何かというと「ＭＩＤＩ？そんなものは知らねーんですよ」という状態、すなわち、ＭＩＤＩ関連を読み込むことを一切放棄しているモードです。以下にＭＩＤＩを常駐させる条件と、常駐しない条件を挙げますね。

8 **ＭＩＤＩ関連を常駐させる条件**	11 **ＭＩＤＩが常駐しない条件**
9 SET MIDI の数値が１か３である。 ＲＡＭが５１２ＫＢ以上有る。 ＭＩＤＩインターフェイスが有る	SET MIDI の数値が２である。12 ＲＡＭが５１２ＫＢ以下である ＭＩＤＩインターフェイスが無い。
10 **以上をすべてクリアすること！**	**１つでも該当していると** 13 **ＭＩＤＩは常駐しない**

14 　さて、ここで注意することは、音源が有るか無いかは全く見ていないと言うことです。要するに、インターフェイスさえついていれば、音源が無くてもＭＩＤＩデータを送り込んで演奏してしまうわけです。これは酷いです。なぜなら聴けないＭＩＤＩデータをわざわざロードするわけですから。

15 ！　以下に該当する方は
SET MIDI = 2 にする事をお勧めします！

16 ＧＴユーザーだけど音源を持っていない
ミューパックを増設ＲＡＭとして使用している（当然音源無し）
ＭＩＤＩなんてどうでも良いから快適にゲームしたい！

17 　以上、長くなりましたが、うんちくもふくめてＭＩＤＩの解説とさせて頂きます。

18 Q&AQ&AQ&AQ&AQ&AQ&AQ&AQ&AQ&AQ&AQ&AQ&AQ&AQ&AQ&AQ&AQ&AQ&A

Q&AQ&AQ&AQ&AQ&AQ&AQ&AQ&AQ&AQ&AQ&AQ&AQ&AQ&AQ&AQ&A

--2

んでＱ！

--3

セットアップメニューで音源設定をＦＭ音源にするのとは何か違いが有るんですか？別に同じならメニューで変えた方が楽でいいじゃん。

--4

ではＡ！

--5

はい、この辺はちょっとややこしいので解説しますね。

ＭＬＳのＭＩＤＩモードは３つ有ります。

--6

１．ＭＩＤＩ常駐・ＭＩＤＩ演奏モード

２．ＭＩＤＩ常駐・ＦＭ音源演奏モード

３．ＭＩＤＩ無し・ＦＭ音源演奏モード

--7

この中では、何故２のような状態が存在するのかお話しましょう。ＭＬＳでは、ゲーム中にＭＩＤＩとＦＭ音源をスムーズに切り替えることが出来ますね。すなわち、ＭＩＤＩとＦＭ音源が同居しているからこそ、このような芸当が出来るわけです。すなわち「ＭＩＤＩのスタンバイが出来てるけど、今はＦＭ音源で演奏しているよ」というのが２のモードです。

では、３は何かというと「ＭＩＤＩ？そんなものは知らねーんですよ」という状態、すなわち、ＭＩＤＩ関連を読み込むことを一切放棄しているモードです。以下にＭＩＤＩを常駐させる条件と、常駐しない条件を挙げます。

--8

ＭＩＤＩ関連を常駐させる条件

--9

SET MIDI の数値が 1 か 3 である。

ＲＡＭが５１２ＫＢ以上有る。

ＭＩＤＩインターフェイスが有る。

--10

以上をすべてクリアすること！

--11

ＭＩＤＩが常駐しない条件

--12

SET MIDI の数値が 2 である。

ＲＡＭが５１２ＫＢ以下である

ＭＩＤＩインターフェイスが無い。

--13

１つでも該当しているとＭＩＤＩは常駐しない

--14

さて、ここで注意することは、音源が有るか無いかは全く見ていないと言うことです。要するに、インターフェイスさえついていれば、音源が無くてもＭＩＤＩデータを送り込んで演奏してしまうわけです。これは酷いです。なぜなら聴けないＭＩＤＩデータをわざわざロードするわけですから。

--15

！以下に該当する方はSET MIDI = 2にすることをお勧めします！

--16

ＧＴユーザーだけど音源を持っていない

ミューパックを増設ＲＡＭとして使用している（当然音源無し）

ＭＩＤＩなんてどうでもいいから快適にゲームしたい！

--17

以上、長くなりましたが、うんちくもふくめてＭＩＤＩの解説とさせて頂きます。

--18

Q&AQ&AQ&AQ&AQ&AQ&AQ&AQ&AQ&AQ&AQ&AQ&AQ&AQ&AQ&AQ&AQ&A

---appendix page 4

1 ●**SET OPENING**
　ＭＬＳの、ちゃっちいくせに異様にサイズがでかいオープニングをカットすることが出来ます。

2 **使用方法：SET OPENING = [数値]**

3 **[数値]：1 =オープニングを見る**
2 =オープニングを見ない

4 またちょっと解説を入れさせていただきますね。
ＭＬＳのオープニングは、たったあれだけなのに、実はグラフィックだけで１６０ＫＢも喰っています。オープニングを動かすプログラム、ＭＩＤＩ、ＦＭ音源全部含めると、おそらく２００ＫＢになります。ちなみに、その他のシステムデータ（プログラムなど）は、全部含めて絶対に１９２ＫＢ以下（厳密には計算したこと無い）なので、それを上回るわけです。こんな恐ろしいもの、カットすれば起動がかなり早くなるわけで、そのために付けた環境変数です。 11
　ちなみに、あのロゴ文字の回転縮小、どうやってるかわかるかな？

5 １－２．キー押し立ち上げ

6 ＭＬＳでは、起動時に以下のキーを押しながら立ち上げることによって、一時的にモードを変えることが出来ます。

7 **TAB**
　ＴＡＢキーを押しながら立ち上げることによって、ＭＩＤＩを使用不可にします。機能的には SET MIDI = 2 と全く同じです。

8 **O**
　「Ｏ」キーを押しながら立ち上げることにより、オープニングをカットする事が出来ます。機能的には SET OPENING = 2 と全く同じです。

9 ２．IDSS *Inteligent diskdrive serch system*

10 なんかすごいこと書いてますが、別にそれほどすごいことではありません。ただ単に、どこのドライブにどのディスクが入っていても、すべて認識するようにプログラムしてあるだけです。
　１ドライブで、外付けＦＤＤやＨＤＤを付けてない方にはあまり意味のない機能ですが、特にＨＤＤを持っている人にとっては、これほど快適になる機能はありません。
　それと、内蔵１＆外付け２ドライブ持っている方（いるのかな）は、ＭＬＳのディスクを３つのドライブにそれぞれ入れておけばディスクを入れ替える手間が省けます。この際、ディスクを入れる順番は特に考えなくてもＯＫです。
　すなわち、次ページの解説のように、どのドライブにどのディスクが入っていても、完璧に立ち上がるというわけです。

ＭＬＳの、ちっちゃいくせに異様にサイズがでかいオープニングをカットすることが出来ます。

--2

使用方法：SET OPENING = [数値]

--3

[数値]:1=オープニングを見る

2=オープニングを見ない

--4

またちょっと解説を入れさせていただきますね。

ＭＬＳのオープニングは、たったあれだけなのに、実はグラフィックだけで１６０ＫＢも喰っています。オープニングを動かすプログラム、ＭＩＤＩ、ＦＭ音源全部含めると、おそらく２００ＫＢになります。ちなみに、その他のシステムデータ（プログラムなど）は、全部含めて絶対に１９２ＫＢ以下（厳密には計算したこと無い）なので、それを上回るわけです。こんな恐ろしいもの、カットすれば起動がかなり早くなるわけで、そのために付けた環境変数です。

ちなみに、あのロゴ文字の回転縮小、どうやってるかわからるかな？

--5

１－２．キー押し立ち上げ

--6

ＭＬＳでは、起動時に以下のキーを押しながら立ち上げることによって、一時的にモードを変えることが出来ます。

--7

TAB

ＴＡＢキーを押しながら立ち上げることによって、ＭＩＤＩを使用不可にします。機能的には SET MIDI = 2 と全く同じです。

--8

O

「O］キーを押しながら立ち上げることにより、オープニングをカットする事が出来ます。機能的には SET OPENING = 2 と全く同じです。

--9

２．IDSS Intelligent diskdrive serch system

--10

なんかすごいこと書いてますが、別にそれほどすごいことではありません。ただ単に、どこのドライブにどのディスクが入っていても、すべて認識するようにプログラムしてあるだけです。

１ドライブで、外付けＦＤＤやＨＤＤを付けていない方にはあまり意味のない機能ですが、特にＨＤＤを持っている人にとっては、これほど快適になる機能はありません。

それと、内蔵１＆外付け２ドライブ持っている方（いるのかな）は、ＭＬＳのディスクを３つのドライブにそれぞれ入れておけばディスクを入れ替える手間が省けます。この際、ディスクを入れる順番は考えなくてもＯＫです。

すなわち、次ページの解説のように、どのドライブにどのディスクが入っていても、完璧に立ち上がるというわけです。

--11

M.L.S.

---appendix page 5

1 A: SYSTEM DISK	2 A: DISK1	3 A: DISK2
B: DISK1	B: SYSTEM DISK	B: DISK1
C: DISK2	C: DISK2	C: SYSTEM DISK

4 **例えば上のような３通りの入れ方、どれをやっても起動します。**

5 では、次にＨＤＤへのインストールの方法を説明します。

6 ２－１．ＨＤＤインストール（ＭＳＸ－ＩＤＥの場合）

7 ＭＳＸ－ＩＤＥをご使用の方は、ここをご覧ください。
インストールからゲームの起動までを解説します。

8 １．MSX-IDE の付属ディスクにあった「IMENU.COM」を起動します。
そこで、１ＭＢの領域を３つ作ってください。
それぞれ領域名を「MLS-SYS」「MLS#1」「MLS#2」などとすると良いでしょう。（この通りでなくてもＯＫ）

２．今作った３つの領域を、アクティブパーティションにします。
そして次に、MSX-IDE の付属ディスクにある「DIMAGE.COM」を使います。
例えば、システムディスク用のＨＤＤがＢドライブに、ＦＤＤがＦドライブに割り当てられているとします。この場合、

9 DIMAGE F: B:

10 となります。こうして、フロッピーのイメージをＨＤＤに作るのです。

３．この作業を、ＭＬＳのディスク３枚においてすべて行います。
これで、インストールは完了です。

４．起動時は、システムディスクをコピーしたドライブから、

11 MLS [ﾘﾀｰﾝ]

12 で、起動します。

13 **注意！：DOS2用高性能キャッシュ「LUNA」を常駐させると、ＭＬＳが起動できなくなります。解除しても起動できません。**
ＭＬＳを起動するときは、「LUNA」を起動しないようにしてください。
：システムディスクにはファイルが存在しますが、ファイルだけＨＤＤにコピーしても起動しません。ちゃんとディスクイメージとして、コピーしてください。

14 他のＨＤＤインターフェイス（MEGA-SCSI など）についても解説をしたいのですが、なにぶん私が持っていないもので、説明することが出来ません。ごめんなさい。

--1

A: SYSTEM DISK

B: DISK1

C: DISK2

--2

A: DISK1

B: SYSTEM DISK

C: DISK2

--3

A: DISK2

B: DISK1

C: SYSTEM DISK

--4

例えば上のような３通りの入れ方、どれをやっても起動します。

--5

では、次にＨＤＤへのインストールの方法を説明します。

--6

２－１．ＨＤＤインストール（ＭＳＸ－ＩＤＥの場合）

--7

ＭＳＸ－ＩＤＥをご使用の方は、ここをご覧ください。

インストールからゲームの起動までを解説します。

--8

１．ＭＳＸ－ＩＤＥの付属ディスクにあった「IMENU.COM」を起動します。

そこで、１ＭＢの領域を３つ作ってください。

それぞれ領域名を「MLS-SYS」「MLS#1」「MLS#2」などとすると良いでしょう。（この通りでなくてもＯＫ）

２．今作った３つの領域を、アクティブパーティションにします。

そして次に、MSX-IDE の付属ディスクにある「DIMAGE.COM」を使います。

例えば、システムディスク用のＨＤＤがＢドライブに、ＦＤＤがＦドライブに割り当てられているとします。この場合、

--9

DIMAGE F: B:

--10

となります。こうして、フロッピーのイメージをＨＤＤに作るのです。

３．この作業を、ＭＬＳのディスク３枚においてすべて行います。

これで、インストールは完了です。

４．起動時は、システムディスクをコピーしたドライブから、

--11

MLS[ﾘﾀｰﾝ]

--12

で、起動します。

--13

注意！：DOS2 用高性能キャッシュ「LUNA」を常駐させると、ＭＬＳが起動できなくなります。解除しても起動できません。

ＭＬＳを起動するときは、「LUNA」を起動しないようにしてください。

：システムディスクにはファイルが存在しますが、ファイルだけＨＤＤにコピーしても起動しません。ちゃんとディスクイメージとして、コピーしてください。

--14

他のＨＤＤインターフェイス（MEGA-SCSI など）についても解説をしたいのですが、なにぶん私が持っていないもので、説明することが出来ません。ごめんなさい。

---appendix page 6

３．メガマジック補足

　ここでは、マニュアルに書いていなかった、メガマジックの詳細について述べます。メガマジックを使うときは参考にしてください。

精霊	名称	効果詳細	POW
ウィスプ	ヒーラー	自分の体力を回復する。１６ポイント回復。	2
	ハイパービーム	自分の現在向いている方向から画面の端までの敵にダメージ	3
	ホーリーライト	自分のＨＰよりＨＰの少ない敵は即死。その他は効果無し。	4
サラム	ﾌｧｲｱｰｴｸｽﾌﾟﾛｰｼｮﾝ	半径６４ドット以内の敵にダメージを与える。	8
	バックファイア	敵一体の背後に炎がまとわりつき、一定時間ダメージを受け続ける。	4
	フレイムパーソン	自分が炎の様に熱くなり、敵を体当たりで倒せる。ただし自分にもダメージが来る。	6
シルフ	ディテクト	敵一体のＨＰ　攻撃力　守備力行動パターンを調べる。	2
	ハイヒール	ヒーラーの強力呪文。約３０ポイントの回復。	4
	エアーブラスト	敵一体を一定時間動けなくする。ただし、ダメージを与えると、動けるようになってしまう	2

４．サポートネット（4/1以降）

　ムーンライトサガに関するサポートは、手紙の他、４月１日より YU-KInet でも行います。YU-KInet 上に「Maple　Yard お客様サービスセンター」を設置致しますので、ご意見、ご感想、バグレポなど、お気軽に書き込んでください。後日レス致します。

YU-KInet内・MapleYardお客様サービスセンター

access number　03-3591-2678（単回線　28800bps）
Host program　KT-BBS v6.20
Support bord　36 番「MapleYard お客様サービスセンター」
（ゲスト書き込み可）

--2

ここでは、マニュアルに書いていなかった、メガマジックの詳細について述べます。メガマジックを使うときは参考にしてください。

--3

精霊

--4

名称

--5

効果詳細

--6

POW

--7

ウィスプ

--8

ヒーラー

--9

自分の体力を回復する。

１６ポイント回復。

--10

２

--11

ハイパービーム

--12

自分の現在向いている方向から画面の端までの敵にダメージ

--13

３

--14

ホーリーライト

--15

自分のＨＰよりＨＰの少ない敵は即死。その他は効果無し。

--16

４

--17

サラム

--18

ファイアーエクスプロージョン

--19

半径６４ドット以内の敵にダメージを与える。

--20

８

--21

バックファイア

--22

敵一体の背後に炎がまとわりつき、一定時間ダメージを受け続ける。

--23

４

--24

フレイムパーソン

--25

自分が炎の様に熱くなり、敵を体当たりで倒せる。ただし自分にもダメージが来る。

--26

６

--27

シルフ

--28

ディテクト

--29

敵一体のＨＰ　攻撃力　守備力　行動パターンを調べる。

--30

２

--31

ハイヒール

--32

ヒーラーの強力呪文。

約３０ポイントの回復。

--33

４

--34

エアーブラスト

--35

敵一体を一定時間動けなくする。ただし、ダメージを与えると、動けるようになってしまう。

--36

２

--37

４．サポートネット(4/1 以降)

--38

ムーンライトサガに関するサポートは、手紙の他、４月１日より YU-KInet でも行います。YU-KInet 上に「Maple　Yard お客様サービスセンター」を設置致しますので、ご意見、ご感想、バグレポなど、お気軽に書き込んでください。後日レス致します。

--39

YU-KInet 内・MapleYard お客様サービスセンター

--40

access number　03-3591-2678（単回線　28800bps）

Host program　KT-BBS v6.20

Support bord　36 番「Maple Yard お客様サービスセンター」

（ゲスト書き込み可）

--41

M.L.S.

---appendix back cover

1 Maple Yard

---customer survey



--1

Moon light Saga あんけーと

--2

ども、こんにちは。Maple Yard です。

この度は、ムーンライト　サガ-ホルスの章-をお買い求め頂き、誠にありがとうございます。

今後のＭＬＳ-セレナの章-を作る上での糧とさせて頂きます、本アンケートにご協力のほどお願い致します。

--3

１ムーンライト　サガをどう思いますか？

--4

下に挙げる事柄について、番号を山の絵に置いていってね。

--5

１．操作性　２．オープニング　３．ゲーム画面（マップ）

４．ＦＭ音楽　５．ＭＩＤＩ音楽　６．人物キャラクター

７．マニュアル　８．ディスクラベル　９．全体的なデザイン（箱など）

Ａ．シナリオ　Ｂ．

--6

よっ！日本一！！（上　大変良い）

--7

奇抜だねぇ！（左　ユニーク）

--8

平凡でつまらん！（右　没個性）

--9

まだまだ甘いな！（下　最悪）

--10

２ムーンライト　サガ、その他何でもかんでも言いたいことを言っちゃってください！

--11

ご協力、ありがとうございました。

---soundtrack order sheet

Moon light Saga

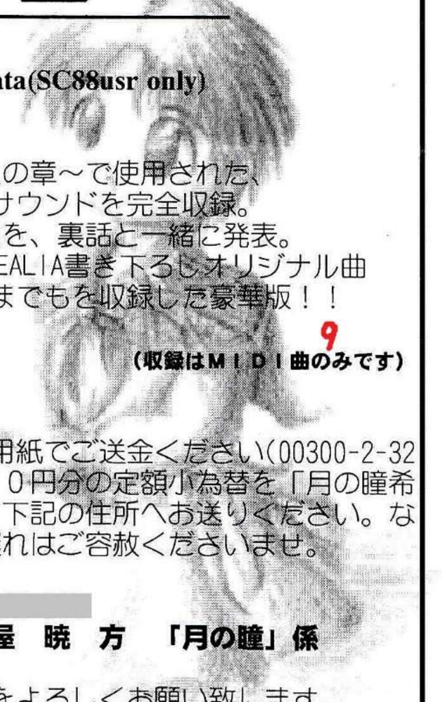
PRESIOUS INFORMATION

この度は、MapleYard の製品をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。MapleYard では、ムーンライトサガ発売を記念して、ＭＩＤＩ版オリジナルサウンドトラックを発売いたします。

Moon light Saga original sound truck

月の瞳 つきのひとみ

3/30 発売予定
Media : casette tape or SMFdata(SC88usr only)
Price　: ¥1000



ムーンライトサガ～ホルスの章～で使用された、
全１７曲に及ぶＭＩＤＩサウンドを完全収録。
それに加え、未使用曲、没曲を、裏話と一緒に発表。
また、ボーナストラックとして、EALIA書き下ろしオリジナル曲
「１０００年分の夢売ります」までもを収録した豪華版！！

（収録はＭＩＤＩ曲のみです）

「月の瞳」ご希望の方は、郵便振替用紙でご送金ください(00300-2-32941 Maple Yard)。もしくは、１０００円分の定額小為替を「月の瞳希望」の様な旨を明記した紙と一緒に、下記の住所へお送りください。なお、受注生産になりますので多少の遅れはご容赦くださいませ。

[redacted]

土屋　暁　方　「月の瞳」係

今後も、MapleYardをよろしくお願い致します。

Moon light Saga

--2

PRESIOUS INFORMATION

--3

この度は、MapleYard　の製品を御買い上げいただき、誠にありがとうござ　います。MapleYard　では、ムーンライトサガ発売を記念して、ＭＩＤＩ版オリジナルサウンドトラックを発売いたします。

--4

Moon light Saga original sound truck

--5

月の瞳

--6

つきのひとみ

--7

3/30 発売予定

Media: casette tape orSMFdata(SC88usr only)

Price :¥1000

--8

ムーンライトサガ～ホルスの章～で使用された、全１７曲に及ぶＭＩＤＩサウンドを完全収録。

それに加え、未使用曲、没曲を裏話と一緒に発表。

また、ボーナストラックとして、EALIA 書き下ろしオリジナル曲「１０００年分の夢売ります」までもを収録した豪華版！！

--9

（収録はＭＩＤＩ曲のみです）

--10

「月の瞳」ご希望の方は、郵便振替用紙でご送金ください（00300-2-32941

Maple Yard)。もしくは、1000 円分の定額小為替を「月の瞳希望」の様な旨を明記した紙と一緒に、下記の住所へ送りください。なお、受注生産になりますので多少の遅れはご容赦くださいませ。

--11

土屋　暁　方　「月の瞳」係

--12

今後も、MapleYard をよろしくお願い致します。